

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved Killzone™: Liberation data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save Killzone™: Liberation data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB - 128MB = 64KB

256MB - 2GB = 128KB

NOTE: This title uses autosave and autoloading features. Any previously saved data will be loaded automatically on start-up. Progress is saved automatically at the end of a mission.

STATE OF AFFAIRS

Templar, following the recent endeavours of yourself, Shadow Marshal Luger, Sergeant Rico Velasquez and Colonel Gregor Hakha, our capital city is back under ISA control. Vekta City offers you its sincerest gratitude for preventing the space defence platform from falling to the Helghast two months ago.

But, captain, this war is far from over. Intel informs us that the leader of the Helghast, Emperor Visari, has given General Armin Metrac full command over the remaining ground forces and we must brace ourselves for a bloody retaliation. Metrac is one of the most feared officers on Helghan, a man with a reputation for unconventional and brutal tactics and it is anticipated that the Helghast are preparing to step up their assault on our bases in the south.

As you read this message, the ISA base of Rayhoven is under attack. This base is of CRITICAL IMPORTANCE to the war effort – a group of ISA leaders and scientists are currently engaged in crisis talks within Rayhoven to decide on the future of southern Vekta; perhaps the outcome of the entire war. Should the Helghast siege prove to be successful, our position will be severely compromised...

A dropship is waiting to take you into Rayhoven immediately. Once there, offer support to our frontline troops, attempt to rendezvous with Sergeant Velasquez and await further instructions.

Good luck, captain. The prayers of the people of Vekta go with you.

ISA COMMAND

THE HELGHAST

The isolated planet of Helghan is a former colonial outpost that became home to a pioneering faction of energy settlers several generations ago.

While the planetary environment itself was harsh and difficult, the energy reserves of the planet were vast and ripe for exploitation. Soon the coffers of Helghan overflowed with wealth, the rich growing richer, the poor, poorer. Dissent was at an all-time high.

Revolution was on the cards, and the chief architect of it was one man: Sclar Visari.

Under Autarch Sclar Visari's leadership, the immense wealth and natural resources of Helghan were turned entirely to military production. The hardiness of the native-born Helghast provided the perfect foundation for a fanatical army; a military force with very little to lose and everything to gain.

Despite its failure to seize immediate control of Vekta, an ISA colony, the Helghast see that initial set back as little more than a frustration. Under the control of General Metrac, the invasion force has regrouped and, little by little, is advancing across southern Vekta...

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: Killzone™: Liberation supports Ad Hoc Mode and Game Sharing.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS



On-Foot Combat

analog stick

↑ button

L button (hold)

L button (double tap)

R button

L button plus R button

R button (hold) plus □ button

× button

□ button

○ button

△ button

SELECT button

START button

↓ button

L button

R button

SELECT button START button

Move/Aim

Tactical Command System

Strafe lock

Dodge roll

Duck and cover

Object aim mode

Fire from cover

Action

Fire weapon

Grenade

Reload

Mission details

Pause

Exit mounted gun

Rotate mounted gun turret left

Rotate mounted gun turret right

Hovercraft/Tank Controls

analog stick

△ button

× button

↓ button

□ button

○ button

L button

R button

L button plus R button

Steer

Brake/Reverse

Enter vehicle/Accelerate

Exit vehicle

Fire primary weapon

Fire secondary weapon

Rotate turret left

Rotate turret right

Centre turret

Jetpack Controls

× button

Use jetpack

Tactical Command System

← button

→ button

↓ button

△ button

× button

○ button

Cycle left

Cycle right

Cancel

Cancel

Confirm command

Escort

MENU SCREEN CONTROLS

↑/↓/←/→

× button

○ button

Navigate/Change Menu Item

Select Highlighted Menu Item

Previous Screen/Cancel

GETTING STARTED

The Language Select screen will be displayed. Press ↑ or ↓ to choose your language and press the × button to confirm. After a brief introductory sequence, the Title screen will be displayed. Press the START button to access the Main Menu.

NOTE: If you have played Killzone™: Liberation previously and have saved at least one profile to Memory Stick Duo™, a profile select screen will be displayed before the Main Menu is accessed.

MAIN MENU

Press  or  to select one of the following options:

Play / Options / Statistics & Rewards / Downloads / Share a Game / Killzone.com / Credits

NOTE: Each of the Main Menu options is explained in detail in the later sections of this manual.

PLAY

Select Play from the Main Menu to begin a new single or multiplayer game, or resume a game previously saved to Memory Stick Duo™.

Singleplayer options are listed on the left of the screen, with Multiplayer options on the right. Press  or  to toggle between the two lists.

SINGLEPLAYER

CAMPAIGN

This is the main 'story' mode of Killzone™: Liberation. Captain Templar is sent on a crucially important secret mission to halt the progress being made by the Helghast invasion force in southern Vekta.

Campaign mode is comprised of four chapters, each containing four individual missions. When playing for the first time, only the initial chapter, 'A New Threat' will be accessible; the subsequent chapters are unlocked by successfully completing missions.

Select the chapter you wish to play from those available. A list of missions for that chapter will be displayed; again, you can only select to play missions that have been unlocked by success in previous missions.

WEAPON SELECT

Before the mission begins, you can choose which weapon you would like to use by pressing  or  followed by the  button to confirm. Weapons have variable stats for rate of fire, accuracy, fire power and range, so make your choice wisely. Initially, only the ISA M-82G Assault Rifle is available, the other weapons can be unlocked using Vektan \$ collected from briefcases scattered throughout the levels. Alternative weapons can also be obtained from supply depots, dotted throughout levels.

ABILITIES SELECT

Vektan \$ can also be used to unlock a variety of extra abilities. Press the  button on the Weapon Select screen to access a list of abilities. Once unlocked, you can assign a particular

skill to one of three 'slots'. Extra abilities include the capacity to carry more grenades or improve your character's body armour. Remember, only three extra abilities are permitted per character and you can only select from those that have been previously unlocked.

CHALLENGE GAMES

A series of bonus challenge games can be played for each of the four chapters. These challenges are unlocked by first completing a chapter in Campaign mode and by achieving at least a bronze medal in the challenges for the previous chapter. Games include Target Practice, where you must shoot out as many targets as you can within a time limit, and Spidermine Catch where you must lure a number of robotic spiders into crates before the time runs out. Select a Challenge Game to view the conditions for obtaining a bronze, silver or gold medal for that particular game.

MULTIPLAYER

COMBAT ZONE (AD HOC)

In this mode, up to six players can take part in team-based or all-against-all battles on five different maps.

After selecting Combat Zone (Ad Hoc), choose Join Game or Host Game.

JOIN GAME

Select Join Game to access a list of games that have been set up in your vicinity. Select the game you wish to join and press the **X** button.

HOST GAME

Set up and host your own game by adjusting the following settings:

Game Name	Give your game a name
Game Mode	There are four different game modes to choose from, Death Match, Team Death Match, Assault and Capture the Flag
Map	Choose where you want to play by selecting Trenches, Docks, Factory, Airfield, Islands or Swamp Base
Time Limit	Choose how long you want your game to last
Weapon	Select the weapon that every player will start the game with

Once happy with these game settings, select Start Game to enter a lobby. Other players can then access your game by choosing Join Game on their PSP™ systems.

With the lobby screen displayed, the game host can press the **□** button to toggle between

ISA and Helghast factions, and can press the X button to 'force launch' the game, initiating a four second countdown.

NOTE: Further instruction on how to set up an Ad Hoc Mode game can be found later in this manual.

GAME TYPES

Death Match	A bout of all-against-all mayhem. Achieve as many kills as you can during the time limit! Scoring: Kill +2 Suicide -1 Victory +20	
Team Death Match	Similar to Death Match, but players are split into two teams, each aiming to eliminate the other. Points are awarded each time you kill an enemy, but will be deducted for killing a team-mate. Scoring: Kill +2 Suicide -1 Team kill -2 Victory +20	
Assault	A team game where the ISA must defend a key objective against attack from the Helghast. Scoring: Kill +2 Suicide -1 Team kill -2 Victory +20 C4 placed +3 (for each marker destroyed)	
Capture the Flag	Each team must protect a flag at their base. The aim is to obtain the opposing team's flag and secure it in their own flag position within the time limit. Teams cannot capture their enemy's flag unless their own flag is in their own base. Scoring: Kill +2 Suicide -1 Team kill -2 Victory +20 Capture +5	Flag pickup +1 Flag return +1 Enemy carrier killed +1

MULTIPLAYER SCORE SCREEN ICONS

Score



Kills



Other



Deaths



CAMPAIGN CO-OP

Play with a friend and enjoy Campaign mode as part of a two-man team via Ad Hoc Mode.

After selecting Campaign Co-op, choose either 'Join Game' to join a co-operative game already initiated by a friend, or 'Start Game' to begin your own.

When joining a game, your PSP™ system will search for available games in your vicinity. Select the one you want to join and press the X button to confirm.

When starting a game, a list of players in your vicinity will be displayed. Select the name of the player you want to team up with and press the X button to confirm.

NOTE: Only levels which have been unlocked by the game host can be played in Campaign Co-op mode. Further instruction on how to set up an Ad Hoc Mode game can be found later in this manual.

THE GAME SCREEN



① Syringes

② Health

③ Ammo remaining

④ Rounds in clip

⑤ Current weapon

⑥ Grenades

⑦ C4 explosive

① ②

③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

TIME TO ENTER THE FRAY

When playing Campaign mode for the first time, tutorial notes will help you grasp the basics. On-screen messages will provide instruction and advice on what to do next; these messages can be closed by pressing the START button. You can disable the tutorial by pressing the  button.

ON-FOOT EXPLORATION AND COMBAT

MOVEMENT

Move the analog stick , ,  or . Whilst moving, you can perform an evasive roll with a double-tap of the  button.

Crouch by pressing the  button – this makes it easier to aim at targets. Press and hold the  button to duck behind cover and avoid enemy attacks, then pick the right moment to break cover and return fire.

ISA COMMAND: The colour of Helghast eyes indicates their alert status. Yellow means they're unaware of your presence, orange means they are suspicious of threats, red means they are coming to get you.

USING WEAPONS

Aim by rotating the analog stick. Press the  button to fire.

An auto-aim feature is utilised when targeting enemies, so you need only aim in their direction and fire. To lock-on to objects such as crates, barrels, valves, etc. press and hold the  button and  button together before firing.

Press the  button to crouch. It is easier to aim from a crouched position – try adopting a 'duck and cover' attacking style, using cover to shield yourself from enemy fire and picking the right moment to return fire or reload your weapon.

Reload manually by pressing the  button; it's a good idea to keep track of how much ammo remains in your clip and pick appropriate moments to reload – you don't want to run out of bullets in the middle of a close-range fire fight.

Press and hold the  button whilst moving the analog stick to strafe up, down, left or right, whilst keeping your weapon trained in the same direction.

GRENADES AND EXPLOSIVES

To use a grenade, press the  button and aim using the analog stick. Throw a grenade by pressing the  button again. You can cancel a throw by pressing the  button,  button or  button. There are several different types of explosive; with the exception of C4 charges,

you can only carry one type of explosive at any one time.

To use a remote detonated mine, press the **O** button to lay the mine and then press the **O** button again at the desired moment to detonate it.

ISA COMMAND: As you know, Templar, both ISA and the Helghast use many different weapons, with varying capacities, destructive potential, rates of fire and reloading times. Try to use weapons that are suited to particular situations. The M-82G Assault Rifle is a good all-round choice of weapon, but be opportunistic and make use of any additional firepower you come across.

TACTICAL COMMAND SYSTEM

On many missions, Templar is accompanied by a computer-controlled companion, such as Rico. Instruct them to follow your lead or give them specific tactical orders; for example, you can strategically place your companions and order them to hold a position, attack, climb over an obstacle or plant C4 explosives, depending on the situation.

ISA COMMAND: Templar: As much as we value your skills, attempting this mission alone will result in certain failure. ISA allies will endeavour to back you up wherever possible. And remember, in the field you have ultimate authority, so instruct colleagues as you see fit



Access the Tactical Command System by pressing **↑**. With the Tactical Command System displayed, press the **O** button to order your companion to escort you or press **←** or **→** to cycle through alternative options. Press the **X** button to select a command; your buddy will then attempt to carry out the order. Press **↓** to exit the Tactical Command System without giving an order.



Buddy health bar

SUPPLY DEPOTS

Munitions depositories can be found in various locations throughout missions. You can restock or change weapons, depending on what is available in the depot, by approaching it and pressing the **X** button. Press **←** or **→** to highlight Weapons, Items or Explosives, then press the **X** button to view a list of contents. Press the **X** button to take selected items.

ISA COMMAND: Whilst you're rummaging in a supply depot the action isn't 'paused' meaning you can still take damage. Pick your moment with extreme caution!

VEHICLES

TANK



ISA COMMAND: The tank is a major weapon for the Helghast invasion force. It is equipped with a machine gun and heavy cannon. The tank has proven itself many times to be stronger than almost anything ISA can throw at it.

Enter the tank by pressing the **X** button. You can exit the tank at any point by pressing **↓**.

Manoeuvre the tank by moving the analog stick **←** and **→**. Press the **X** button to accelerate and the **△** button to reverse. Press the **L** and **R** buttons to rotate the turret and press the **□** button to fire a missile. Press the **L** and **R** buttons at the same time to centre the turret. Press the **○** button to fire the tank's machine gun. The tank can also be used to crush barriers and run over enemies.

NOTE: In Campaign Co-op mode, one player drives while the other controls the tank's weapons.

HOVERCRAFT



ISA COMMAND: The ISA hovercraft is an amphibious vehicle used to counteract the Helghast military, which tends to focus on land and air-based weaponry and attacks. Equipped with a machine gun turret and a rocket canister, the hovercraft is a force to be reckoned with.

Steer the hovercraft by moving the analog stick ← and →. Press the X button to accelerate and the Δ button to reverse. Press the L button and R button to rotate the machine gun turret and press the □ button to fire the machine gun. Press the L button and R button at the same time to centre the turret. Fire rockets by pressing the ○ button.

You can exit the hovercraft at any point by pressing ↓ and re-enter by pressing the X button.

NOTE: In Campaign Co-op mode, one player pilots the hovercraft while the other controls its weapons.



ISA COMMAND: If either the hovercraft or tank becomes damaged to the point where it catches fire, jump out immediately before it explodes.

Vehicle health bar

JETPACK



ISA COMMAND: The jetpack is a new addition to the Helghast armoury, created to travel over all types of terrain, but used particularly in mountainous and urban environments to move swiftly between buildings and across crevasses.

Once equipped, press and hold the X button to use the jetpack. You can remain airborne until the yellow timer bar in the bottom left of the screen runs out. Return to the ground to replenish the time bar. Whilst using the jetpack you can fire your weapon by pressing the □ button and can strafe as normal by pressing and holding the L button. You can not use grenades or other explosives whilst airborne.

MISSION DETAILS

Press the **SELECT** button during a mission to view a map of the mission area and a breakdown of objectives, including those yet to be completed and those already ticked off. The Mission Details screen also summarises the number of collectables found in the current mission.

PAUSE MENU

Press the **START** button to access the following options:

- | | |
|-------------|---|
| Resume Game | Return to the current game |
| Restart | Choose either Restart Last Checkpoint or Restart Mission |
| Tutorial | Enable or disable the in-game tutorial messages |
| Quit Game | End the game, losing any progress made in the current mission |

OPTIONS

Press **↑** or **↓** to select one of the following options and press the **X** button to confirm, then adjust a variety of settings as applicable.

- | | |
|------------|--|
| Difficulty | Choose from Easy, Normal or Hard difficulty levels. It is recommended that you try 'Normal' first and progress to the Hard setting after playing through Killzone™: Liberation on the Normal setting several times |
| Sound | Press ← or → to increase or decrease the Music Volume, Sound FX Volume and Ambient/ Speech Volume |
| Language | Select from English, French, German, Italian, Spanish, Russian, Polish or Dutch. Dutch features localised text with English audio, all other languages feature both localised audio and text |
| Characters | Modify your character's appearance for use in Combat Zone (Ad Hoc) games. You can choose to play as a variety of ISA or Helghast characters and can select an alternative colour to differentiate your character further |

STATISTICS & REWARDS

Select Statistics & Rewards from the Main Menu to view a summary of your single player stats, including any weapons or abilities that have been unlocked.

DOWNLOADS

Extend the Killzone™: Liberation adventure by downloading new game content and upgrades from killzone.com when they become available. Visit killzone.com for further details.

SHARE A GAME

Three special Killzone™: Liberation levels can be passed on to your friends for free using your PSP™ system's Game Sharing facility.

NOTE: Instruction on how to use the Game Sharing facility can be found later in this manual.

LEVELS AVAILABLE TO SHARE

WAREHOUSE ESCAPE (On-foot single player mission)

Fight your way through Helghast reinforcements as you flee the dockyard warehouse.

BUDDY BEACHHEAD (On-foot buddy mission)

Sergeant Rico will help you re-capture the Vektan dockyards from the Helghast.

TANK BATTLE (Single player vehicle mission)

Commandeer a Helghast tank, use it to cross the dam and destroy the heavy doors with C4.

KILLZONE.COM

Find out more about the Vektan conflict and the Helghast, get your hands on exclusive downloads and join the Killzone™ community by visiting killzone.com, directly from your PSP™ System.

CREDITS

View the staff credits for Killzone™: Liberation.

AD HOC MODE

Connect to other PSP™ users via Ad Hoc Mode and team up for a two-player co-operative campaign or engage in a variety of different multiplayer games on different maps.

NOTE: To play Killzone™: Liberation via Ad Hoc Mode, you will need at least one opponent with a PSP™ system and their own copy of Killzone™: Liberation.

SETTING UP AN AD HOC MODE GAME

Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that all players set up their PSP™ systems as instructed below.

1. Specify the same settings for Ad Hoc Mode. Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6' or 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).

2. Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.
3. While you're playing, the PSP™ systems should be kept as close together as possible.
4. Select Play, then Combat Zone (Ad Hoc) or Campaign Co-op. In Combat Zone (Ad Hoc), you must choose whether to join an existing game or host one of your own before connecting to a Wireless Local Area Network (WLAN) and finalising game setup. In Campaign Co-op you can choose to join a game that has already been initiated by a friend, or start a new game, allowing your friend to subsequently join it.

NOTE: Campaign Co-op mode is for two players only. Combat Zone (Ad Hoc) mode allows up to six players per game.

GAME SHARING

Share a unique Killzone™: Liberation game demo with other PSP™ users. The other users do not need to own Killzone™: Liberation to enjoy this feature.

SETTING UP GAME SHARING

Select Share a Game from the Main Menu then choose the level you wish to share. Your PSP™ system will attempt to locate other PSP™ systems that are within a range of 10 metres and currently searching for Game Sharing data.

The receiver must choose the  icon from the Home Menu and then select the Game Sharing icon. A message, 'Searching for players' will be displayed.

Once both PSP™ systems have connected wirelessly, the receiver should select 'Killzone: Liberation' and follow the on-screen instructions to send a request to the host. The Game Sharing transfer will commence once the request has been accepted by the host.

Once the transfer is complete, the host is free to continue to use their PSP™ system as they wish. The receiver will have their Killzone™: Liberation demo to sample and enjoy. The receiver can terminate their Killzone™: Liberation session by either switching off their PSP™ system or returning to the Home Menu. Any Game Sharing data received will subsequently be deleted.

NOTE: The WLAN switch must be set to the ON position on both host and receiving PSP™ systems.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données sauvegardées

de Killzone™: Liberation. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

L'espace minimum requis pour sauvegarder des données de Killzone™: Liberation dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Sont référencées ci-dessous les différentes capacités des Memory Stick Duo™ officiels ainsi que leur espace minimum requis :

32MB - 128MB = 64KB

256MB - 2GB = 128KB

REMARQUE : Ce jeu dispose d'un système d'auto-sauvegarde. Toutes les données précédemment sauvegardées seront chargées automatiquement au démarrage.

La progression est sauvegardée automatiquement à la fin de chaque mission.

SITUATION ACTUELLE

Templar, grâce à vos récents efforts et à l'aide du Shadow Marshal Luger, du Sergent Rico Velasquez et du Colonel Gregor Hakha, notre capitale est de nouveau sous le contrôle de l'ISA. Vecta City vous est reconnaissante d'avoir évité que la plateforme de défense spatiale ne tombe entre les mains des Helghasts il y a de cela deux mois.

Cependant, Capitaine, la guerre est loin d'être terminée. Nous avons été informés que le chef des Helghasts, l'Empereur Visari, a confié le commandement des forces restantes au Général Armin Metrac, nous devons donc nous préparer à des représailles sanglantes. Metrac est l'un des officiers les plus craints chez les Helghasts. Il est réputé pour ses méthodes peu conventionnelles et sa brutalité. Selon nos sources, les Helghasts prévoiraient de lancer l'assaut sur nos bases au sud.

Au moment même où vous lisez ce message, la base de l'ISA de Rayhoven se fait attaquer. Cette base est d'une IMPORTANCE CAPITALE pour l'effort de guerre : un groupe de dirigeants de l'ISA et de scientifiques se trouve actuellement en réunion de crise sur la base de Rayhoven, afin de décider du destin du sud de Vecta, et peut-être de celui de la guerre.

Si ces sommités de l'ISA venaient à être capturées, l'armée helghaste prendrait à coup sûr l'avantage dans la guerre pour le contrôle de la planète...

Une navette pour Rayhoven vous attend. Une fois là-bas, aidez les troupes sur le front, essayez de rencontrer le Sergent Velasquez, et attendez les ordres.

Bonne chance, Capitaine. Les habitants de Vecta comptent sur vous.

COMMANDEMENT DE L'ISA

LES HELGHASTS

La planète isolée des Helghasts est un ancien avant-poste colonial devenu le lieu de résidence de factions de colons venues exploiter les ressources énergétiques il y a plusieurs générations.

Bien que l'environnement de la planète fût rigoureux et hostile, les réserves énergétiques étaient grandes et exploitables. Rapidement, les coffres helghasts se sont remplis, les riches devenant plus riches, et les pauvres plus pauvres. Le mouvement protestataire prenait de l'ampleur.

La révolution était en marche, grâce à un homme : Sclar Visari.

Sous le commandement de l'Empereur Sclar Visari, les richesses énormes et les ressources naturelles des Helghasts furent totalement investies dans la production militaire.

La robustesse des natifs helghasts constituait la base parfaite d'une armée fanatique, une armée ayant peu à perdre, et tout à gagner.

Après leur échec pour prendre le contrôle de Vecta, colonie de l'ISA, les Helghasts préparent leur vengeance. Sous le contrôle du Général Metrac, les forces d'invasion se sont regroupées et progressent petit à petit dans le sud de Vecta...

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Killzone™: Liberation est compatible avec le mode Ad Hoc et avec le partage de jeu.

TOUCHES DIRECTIONNELLES- DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles et au pad analogique.

COMMANDES PAR DÉFAUT



À pied

Pad analogique

Touche **↑**

Touche **L** (maintenir enfoncée)

Touche **L** (deux fois)

Touche **R**

Touche **L** + **R**

Touche **R** (maintenir enfoncée) + touche **□**

Touche **×**

Touche **□**

Touche **○**

Touche **△**

Touche **SELECT** (sélection)

Touche **START** (mise en marche)

Touche **↓**

Touche **L**

Touche **R**

Se déplacer/Viser

Système de commande tactique

Se déplacer en maintenant une cible verrouillée

Faire une roulade

Se mettre à couvert

Mode visée objet

Tirer à couvert

Action

Tirer

Grenade

Recharger

Détails de la mission

Pause

Quitter la mitrailleuse sur trépied

Pivoter la mitrailleuse sur trépied à gauche

Pivoter la mitrailleuse sur trépied à droite

Commandes de l'aéroglisser/du char

Pad analogique	Diriger
Touche	Ralentir/Reculer
Touche	Entrer dans un véhicule/Accélérer
Touche	Quitter le véhicule
Touche	Tir primaire
Touche	Tir secondaire
Touche	Pivoter la tourelle à gauche
Touche	Pivoter la tourelle à droite
Touche +	Centrer la tourelle

Commandes du jetpack

Touche	Utiliser le jetpack
--------	---------------------

Système de commande tactique

Touche	Faire défiler vers la gauche
Touche	Faire défiler vers la droite
Touche	Annuler
Touche	Annuler
Touche	Confirmer commande
Touche	Escorter

COMMANDES DANS LES MENUS

///	Parcourir les éléments du menu
Touche	Sélectionner un élément du menu
Touche	Écran précédent / Annuler

DÉMARRAGE

L'écran de sélection de la langue s'affiche. Appuyez sur ou pour sélectionner la langue et sur la touche pour valider. Après une brève introduction, l'écran de titre s'affiche. Appuyez sur la touche START pour accéder au menu principal.

REMARQUE : Si vous avez déjà joué à Killzone™: Liberation et que vous avez sauvegardé au moins un profil sur le Memory Stick Duo™, un écran de sélection du profil s'affiche avant d'accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur **↑** ou **↓** pour sélectionner l'une des options suivantes :

Jouer / Options / Statistiques & récompenses / Téléchargements / Partage de jeu

Killzone.com / Crédits

REMARQUE : vous trouverez plus d'informations sur les options du menu principal plus loin dans ce manuel.

JOUER

Sélectionnez Jouer dans le menu principal pour commencer une nouvelle partie solo ou multijoueur, ou pour reprendre une partie sauvegardée sur le Memory Stick Duo™.

Les options du mode Solo sont affichées à gauche de l'écran, les options du mode Multijoueur à droite. Appuyez sur **←** ou **→** pour passer d'une liste à l'autre.

SOLO

CAMPAGNE

C'est le mode « histoire » principal de Killzone™ : Liberation. Le Capitaine Templar est envoyé en mission secrète d'une importance cruciale pour stopper la progression des forces d'invasion helghastes au sud de Vecta.

Le mode Campagne comprend quatre chapitres avec quatre missions chacun. Au cours de la première partie, seul le premier chapitre, « Une nouvelle menace » est accessible. Les chapitres suivants sont débloqués en accomplissant les missions.

Sélectionnez le chapitre auquel vous voulez jouer parmi ceux qui sont disponibles. Une liste de missions pour ce chapitre s'affiche. Encore une fois, vous ne pouvez sélectionner que les missions débloquées lors des missions précédentes.

SÉLECTION DE L'ARME

Avant de commencer une mission, vous pouvez choisir quelle arme utiliser en appuyant sur **←** ou **→**, puis sur la touche **X** pour valider. Chaque arme a des caractéristiques différentes pour la cadence de tir, la précision, la puissance de feu et la portée, alors faites le bon choix. Au début du jeu, seul le fusil d'assaut M-82G de l'ISA est disponible, les autres armes peuvent être débloquées en utilisant les dollars vectans trouvés dans les malles dispersées dans chaque niveau. Les armes alternatives peuvent également être obtenues dans les dépôts.

SÉLECTION DES COMPÉTENCES

Les dollars vectans peuvent également être utilisés pour débloquent d'autres compétences. Appuyez sur la touche  à l'écran de Sélection de l'arme pour accéder à la liste des compétences. Une fois débloquée, vous pouvez attribuer une aptitude à l'un des trois « emplacements ». Les compétences supplémentaires permettent de porter plus de grenades ou d'améliorer le pare-balles intégral de votre personnage. Attention, seulement trois compétences sont autorisées par personnage et seules celles qui ont été débloquentées peuvent être utilisées.

DÉFIS

Des défis bonus sont disponibles pour chacun des quatre chapitres. Ces défis sont débloquentés en terminant un chapitre pour la première fois dans le mode Campagne et en obtenant au moins une médaille de bronze dans les défis du chapitre précédent.

Ces défis comprennent l'entraînement au tir, où vous devez tirer sur un maximum de cibles dans la limite du temps imparti, et la chasse à la mine araignée où vous devez attirer des araignées robotisées dans des pièges avant la fin du temps. Sélectionnez un défi pour voir les conditions d'obtention des médailles de bronze, d'argent et d'or pour ce défi.

MULTIJOUEUR

ZONE DE COMBAT (AD HOC)

Dans ce mode, jusqu'à six joueurs peuvent s'affronter dans des combats en équipe ou chacun pour soi sur cinq cartes différentes.

Après avoir sélectionné Zone de combat (Ad Hoc), choisissez Rejoindre partie ou Héberger partie.

REJOINDRE PARTIE

Sélectionnez Rejoindre partie pour accéder à la liste des parties détectées à proximité.

Sélectionnez la partie que vous souhaitez rejoindre et appuyez sur la touche  pour valider.

HÉBERGER PARTIE

Configurez et hébergez votre propre partie en définissant les paramètres suivants :

Nom de la partie

Donner un nom à la partie

Mode de jeu

Choisir l'un des quatre modes de jeu : Match à mort, Match à mort en équipe, Assaut et Capture du drapeau

Carte	Choisir une carte pour la partie parmi Tranchées, Docks, Usine, Aéroport, Îles et Marécages
Limite de temps	Choisir la durée de la partie
Arme	Sélectionner l'arme avec laquelle les joueurs commencent la partie

Une fois satisfait de vos réglages, sélectionnez Commencer partie pour entrer dans un salon. D'autres joueurs peuvent alors rejoindre votre partie en sélectionnant Rejoindre partie sur leur système PSP™.

Lorsque l'écran du salon est affiché, l'hôte peut appuyer sur la touche □ pour alterner entre les factions de l'ISA et les factions helghastes, et sur la touche X pour « forcer » le lancement de la partie en déclenchant un compte à rebours de quatre secondes.

REMARQUE : vous trouverez plus d'informations sur les parties en mode Ad Hoc plus loin dans ce manuel.

TYPES DE JEU

Match à mort Match « chacun pour soi ». Tuez vos adversaires le plus de fois possibles dans la limite du temps imparti !

Score : Victime +2

Suicide -1

Victoire +20

Match à mort Similaire au match à mort, mais les en équipe joueurs sont répartis en deux équipes, chacune essayant d'éliminer l'autre. Vous remportez des points en tuant un ennemi mais vous êtes pénalisé si vous abattez un équipier.

Score : Victime +2

Suicide -1

Victime de l'équipe -2

Victoire +20

Assaut	Jeu d'équipe où l'ISA doit défendre un objectif clé des attaques helghastes. Score : Victime +2 Suicide -1 Victime de l'équipe -2 Victoire +20 C4 placé +3 (pour chaque cible détruite)
Capture du drapeau	Chaque équipe doit protéger un drapeau dans sa base. Le but est d'aller chercher le drapeau de l'ennemi et de le ramener à la base dans la limite du temps imparti. Une équipe ne peut pas prendre le drapeau de l'ennemi si son propre drapeau n'est pas en place. Score : Victime +2 Suicide -1 Victime de l'équipe -2 Victoire +20 Capture +5 Prise de drapeau +1 Reprise de drapeau +1 Porteur ennemi tué +1

ICÔNES DES SCORES EN MULTIJOUEUR

Score



Victimes



Autre



Morts



COOPÉRATION (CAMPAGNE)

Jouez avec un ami en mode Campagne et vivez l'aventure en duo grâce au mode Ad Hoc. Après avoir sélectionné Coopération (campagne), choisissez « Rejoindre partie » pour rejoindre une partie en coopération déjà initiée par un ami, ou « Commencer partie » pour créer votre propre partie.

Lorsque vous voulez rejoindre une partie, votre système PSP™ recherche les parties disponibles à proximité. Sélectionnez celle que vous souhaitez rejoindre et appuyez sur la touche X pour confirmer.

Lorsque vous créez une partie, une liste de joueurs à proximité s'affiche. Sélectionnez le nom du joueur avec lequel vous voulez faire équipe et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

REMARQUE : seuls les niveaux débloqués par l'hôte sont disponibles en mode Coopération (campagne). Vous trouverez plus d'informations sur les parties en mode Ad Hoc dans la suite de ce manuel. Coopération (campagne). Vous trouverez plus d'informations sur les parties en mode Ad Hoc dans la suite de ce manuel.

L'ÉCRAN DE JEU



- | | |
|---------------------------|-----------------|
| ① Seringues | ⑤ Arme actuelle |
| ② Santé | ⑥ Grenades |
| ③ Munitions restantes | ⑦ Explosif C4 |
| ④ Balles dans le chargeur | |

PARÉ AU COMBAT

Lorsque vous jouez en mode Campagne pour la première fois, des remarques du didacticiel s'affichent pour vous enseigner les techniques de base. Les messages apparaissant à l'écran vous donnent des indications et des conseils sur les actions à réaliser. Ces messages peuvent être fermés en appuyant sur la touche **START** (mise en marche). Vous pouvez désactiver le didacticiel en appuyant sur la touche **△**.

DÉPLACEMENT À PIED ET COMBAT

DÉPLACEMENT

Orientez le pad analogique vers **↑**, **↓**, **←** ou **→**. Appuyez deux fois sur la touche **L** pendant un déplacement pour effectuer une roulade d'esquive.

Accroupissez-vous en appuyant sur la touche **R** (cette position facilite la visée). Maintenez la touche **R** enfoncée pour vous mettre à couvert et éviter les attaques

ennemies. Attendez ensuite le moment opportun pour sortir et riposter.

COMMANDEMENT DE L'ISA : La couleur des yeux des Helghasts indique leur niveau d'alerte. Le jaune indique qu'ils ne vous ont pas repéré, l'orange indique qu'ils suspectent une menace, et le rouge qu'ils sont à votre recherche.

UTILISATION DES ARMES

Visez avec le pad analogique. Appuyez sur la touche  pour tirer.

Une fonction de visée automatique s'active lorsque vous pointez votre arme en direction d'un ennemi. Il vous suffit donc de vous orienter vers un ennemi et de tirer. Pour viser les objets tels que les caisses, les tonneaux, les vannes, etc., maintenez les touches  et  enfoncées et tirez.

Appuyez sur la touche  pour vous accroupir. Il est plus facile de viser dans cette position. Essayez de vous mettre à couvert lors de vos attaques. Abritez-vous lorsque l'ennemi fait feu et sortez pour attaquer, ou rechargez votre arme au moment opportun.

La touche  permet de recharger manuellement votre arme. Mieux vaut toujours savoir combien de balles restent dans le chargeur pour décider du meilleur moment pour recharger. Il pourrait être regrettable de se retrouver à court de munitions en plein milieu d'une fusillade.

Maintenez la touche  enfoncée en vous déplaçant avec le pad analogique vers le haut, vers le bas, ou sur les côtés pour continuer de pointer votre arme dans la même direction.

GRENADES ET EXPLOSIFS

Pour utiliser une grenade, appuyez sur la touche  et visez avec le pad analogique. Appuyez de nouveau sur la touche  pour lancer la grenade. Vous pouvez annuler un lancer en appuyant sur les touches ,  ou . Il existe différents types d'explosifs. À l'exception du C4, vous ne pouvez porter qu'un type d'explosifs à la fois.

Pour utiliser une mine à détonation distante, appuyez sur la touche  pour poser la mine, puis appuyez de nouveau sur la touche  au moment souhaité pour la faire exploser.

COMMANDEMENT DE L'ISA : Comme vous le savez, Templar, l'ISA et les Helghasts utilisent de nombreuses armes dont la capacité en munitions, la puissance de feu, la cadence de tir, et le temps de rechargement différent. Essayez d'utiliser l'arme la mieux adaptée à la situation. Le fusil d'assaut M-82G est une arme polyvalente, mais saisissez toute opportunité d'utiliser les armes que vous trouverez sur votre route.

SYSTÈME DE COMMANDE TACTIQUE

Sur plusieurs missions, Templar est accompagné par un allié, comme Rico, contrôlé par la console. Ordonnez-lui de vous suivre ou d'exécuter des ordres tactiques définis. Vous pouvez, par exemple, placer stratégiquement vos alliés et leur ordonner de maintenir leur position, d'attaquer, d'escalader un obstacle, ou de placer une charge de C4, selon la situation.

COMMANDEMENT DE L'ISA : Templar, vous avez beau être un excellent soldat, tenter d'accomplir cette mission seul relève du suicide. Les alliés de l'ISA feront leur possible pour vous épauler à chaque fois qu'ils le pourront. N'oubliez pas, sur le terrain vous avez pleine autorité sur les soldats, alors donnez-leur les ordres que vous estimerez nécessaires.



Accédez au système de commande tactique en appuyant sur **↑**. Une fois le système affiché, appuyez sur la touche **○** pour ordonner à votre allié de vous suivre, ou appuyez sur **←** ou **→** pour faire défiler les options alternatives. Appuyez sur la touche **×** pour sélectionner une commande. Votre ami essaiera alors d'exécuter votre ordre. Appuyez sur **↓** pour quitter le système de commande tactique sans donner d'ordre.



Barre de santé de l'ami

DÉPÔTS

Vous trouverez des dépôts de munitions au cours de vos missions. Vous pourrez y recharger ou changer vos armes, selon ce que contient le dépôt, en vous en approchant et en appuyant sur la touche **×**. Appuyez sur **←** et **→** pour sélectionner

Armes, Objets ou Explosifs, puis appuyez sur la touche **X** pour afficher la liste des éléments disponibles. Appuyez sur la touche **X** pour prendre les objets sélectionnés.

COMMANDEMENT DE L'ISA : Pendant que vous fouillez un dépôt, l'action n'est pas interrompue : vous pouvez toujours être blessé. Choisissez bien votre moment !

VÉHICULES

CHAR



COMMANDEMENT DE L'ISA : Le char est une des armes principales de la force d'invasion helghaste. Il est équipé d'une mitrailleuse et d'un canon lourd. Le char a prouvé à de nombreuses reprises qu'il pouvait se montrer plus solide que tout ce que l'ISA pouvait envoyer dans sa direction.

Entrez dans le char en appuyant sur la touche **X**. Vous pouvez sortir du char à n'importe quel moment en appuyant sur **↓**.

Dirigez le char en déplaçant le pad analogique vers **←** et **→**. Appuyez sur la touche **X** pour accélérer et sur **△** pour reculer. Appuyez sur les touches **L** et **R** pour orienter la tourelle et sur la touche **□** pour tirer. Appuyez simultanément sur les touches **L** et **R** pour recentrer la tourelle. Utilisez la mitrailleuse en appuyant sur la touche **○**. Le char peut également détruire les barrières et écraser les ennemis.

REMARQUE : en mode Coopération (campagne), l'un des deux joueurs dirige le char pendant que le second se charge des armes.

AÉROGLISSEUR



COMMANDEMENT DE L'ISA : L'aéroglysieur de l'ISA est un véhicule amphibie utilisé pour contrer l'armée helghaste, qui a tendance à rester concentrée sur les attaques et les armes terrestres et aériennes. Armé d'une mitrailleuse sur tourelle et d'un lance-missiles, l'aéroglysieur est une force non négligeable.

Dirigez l'aéroglisser en déplaçant le pad analogique vers ← et →. Appuyez sur la touche X pour accélérer et sur Δ pour reculer. Appuyez sur les touches L et R pour orienter la tourelle et sur la touche □ pour tirer. Appuyez simultanément sur les touches L et R pour centrer la tourelle. Lancez les missiles en appuyant sur la touche O.

Vous pouvez sortir de l'aéroglisser à n'importe quel moment en appuyant sur ↓ et entrer à nouveau en appuyant sur la touche X.

REMARQUE : en mode Coopération (campagne), l'un des deux joueurs dirige l'aéroglisser pendant que le second se charge des armes.



COMMANDEMENT DE L'ISA : Si l'aéroglisser, ou le char, est endommagé au point de prendre feu, sortez-en immédiatement avant qu'il n'explose.

Barre d'état du véhicule

JETPACK



COMMANDEMENT DE L'ISA : Le jetpack est un nouvel équipement de l'armée helghaste. Conçu pour se déplacer sur n'importe quel type de terrain, il est surtout utilisé dans les environnements montagneux et urbains, pour passer sans difficulté d'un toit à l'autre ou au-dessus des ravins.

Une fois équipé du jetpack, maintenez la touche X enfoncée pour l'utiliser. Vous pouvez rester dans les airs jusqu'à ce que la barre jaune en bas à gauche de l'écran soit épuisée. Posez-vous pour que la barre se remplisse à nouveau. Vous pouvez utiliser vos armes dans les airs en appuyant sur la touche □ et vous déplacer latéralement en maintenant la touche L enfoncée. Vous ne pouvez utiliser ni grenades, ni explosifs dans les airs.

DÉTAILS DE LA MISSION

Appuyez sur la touche SELECT en cours de mission pour afficher la carte de la zone et une liste des objectifs, montrant les objectifs à atteindre et ceux déjà accomplis. L'écran des Détails de la mission affiche également le nombre d'objets ramassés au cours de la mission.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START (mise en marche) pour accéder aux options suivantes :

Reprendre la partie	Reprendre la partie en cours
Recommencer	Choisir Recommencer au dernier point de contrôle ou Recommencer mission
Didacticiel	Activer ou désactiver les messages du didacticiel en cours de partie
Quitter la partie	Quitter la partie en perdant la progression de la mission en cours

OPTIONS

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner l'une des options suivantes, puis sur la touche X pour valider votre choix. Ajustez ensuite les paramètres.

Difficulté	Choisir un niveau de difficulté entre Facile, Normal et Difficile. Nous vous recommandons de commencer par le niveau « Normal », et de terminer ainsi Killzone™: Liberation plusieurs fois avant de tenter l'aventure en « Difficile ».
Son	Appuyer sur ← ou → pour ajuster le Volume musique, le Volume effets sonores, et le volume Environnement/Dialogues.
Langue	Choisir Anglais, Français, Allemand, Italien, Espagnol, Russe, Polonais ou Néerlandais. Néerlandais correspond au sous-titrage néerlandais avec les voix anglaises. Toutes les autres langues incluent texte et voix localisés.
Personnages	Modifier l'apparence de votre personnage pour le mode Zone de combat (Ad Hoc). Vous pouvez choisir parmi de nombreux personnages de l'ISA ou helghasts et sélectionner une couleur alternative pour différencier davantage votre personnage.

STATISTIQUES & RÉCOMPENSES

Sélectionnez Statistiques & Récompenses dans le menu principal pour accéder aux statistiques de vos missions solo, ainsi qu'à un récapitulatif des armes et compétences débloquées.

TÉLÉCHARGEMENTS

Prolongez l'aventure Killzone™: Liberation en téléchargeant de nouveaux contenus de jeu et des améliorations sur killzone.com une fois ceux-ci disponibles. Rendez-vous sur killzone.com pour plus de détails.

PARTAGE DE JEU

Vous pouvez transmettre gratuitement trois niveaux de Killzone™: Liberation à vos amis grâce aux fonctions de partage de jeu de votre système PSP™.

REMARQUE : vous trouverez plus loin dans ce manuel des instructions sur le fonctionnement du partage de jeu.

NIVEAUX DISPONIBLES EN PARTAGE

ÉVASION DE L'ENTREPÔT

(Mission solo à pied)

Combattez les renforts helghasts pour vous échapper de l'entrepôt sur le chantier naval.

TÊTE DE PONT EN DUO

(Mission en duo à pied)

Le Sergent Rico vous aide à reprendre le chantier naval vectan aux forces helghastes.

COMBAT DE CHARS

(Mission solo en véhicule)

Maniez un char helghast. Utilisez-le pour franchir les barrages et détruisez les portes blindées au C4.

KILLZONE.COM

Pour en savoir plus sur le conflit vectan et sur les Helghasts, accéder à des téléchargements exclusifs, et rejoindre la communauté Killzone™, rendez-vous sur le site killzone.com, directement depuis votre système PSP™.

CRÉDITS

Regardez les crédits de l'équipe de Killzone™: Liberation.

MODE AD HOC

Rejoignez d'autres utilisateurs PSP™ grâce au mode Ad Hoc et jouez à deux en mode campagne en coopération, ou engagez le combat dans l'un des nombreux modes de jeux multijoueurs. Différentes cartes sont disponibles.

REMARQUE : pour jouer à Killzone™: Liberation via le mode

Ad Hoc, vous devrez trouver au moins un adversaire muni d'un système PSP™ et du jeu Killzone™: Liberation.

CONFIGURER UNE PARTIE EN MODE AD HOC

Avant de commencer une partie en mode Ad Hoc, assurez-vous que chaque joueur a bien configuré son système PSP™ comme décrit ci-dessous.

1. Configurer les paramètres du mode Ad Hoc. Depuis le menu Home (accueil) du système PSP™, chaque joueur devra sélectionner « Paramètres », puis « Paramètres Réseau », et régler « Mode Ad Hoc » sur « Automatique ». Si le paramètre « Automatique » ne permet pas à tous les systèmes PSP™ d'établir une connexion, chaque utilisateur devra alors sélectionner « Canal 1 », « Canal 6 » ou « Canal 11 » de sorte que tous les systèmes PSP™ utilisent le même canal.
2. Positionner l'interrupteur WLAN sur « On » avant de jouer. Cet interrupteur doit rester sur « On » pendant toute la durée de la partie.
3. Pendant la partie, essayez de maintenir les systèmes PSP™ le plus près possible les uns des autres.
4. Sélectionnez Jouer, puis Zone de combat (Ad Hoc) ou Coopération (campagne). Dans Zone de Combat (Ad Hoc), vous pouvez soit rejoindre une partie existante, soit créer votre propre partie avant de vous connecter à un réseau local sans fil (WLAN) et de finaliser la configuration de la partie. En mode Coopération (campagne) vous pouvez rejoindre un ami sur une partie en cours ou créer votre partie et laisser un ami vous rejoindre.

REMARQUE : le mode Coopération (campagne) n'est prévu que pour deux joueurs. Le mode Zone de combat (Ad Hoc) peut en revanche réunir jusqu'à 6 joueurs par partie.

PARTAGE DE JEU

Partagez une démo de jeu exclusive de Killzone™: Liberation avec d'autres utilisateurs PSP™. Les autres utilisateurs n'ont pas besoin de posséder Killzone™: Liberation pour bénéficier de cette fonction.

CONFIGURATION DU PARTAGE DE JEU

Sélectionnez Partage de jeu dans le menu principal, puis choisissez le niveau que vous souhaitez partager. Votre système PSP™ tentera alors de localiser d'autres systèmes PSP™ en attente de données de partage de jeu dans un rayon de 10 mètres.

Le destinataire doit sélectionner l'icône  dans le menu Home (accueil), puis sélectionner l'icône Partage de jeu pour lancer le transfert de données. Une fois les deux systèmes PSP™ connectés sans fil, le destinataire doit suivre les instructions à l'écran pour envoyer une requête à l'hôte. Le transfert de Partage de jeu commencera dès que la requête aura été acceptée par l'hôte.

Une fois le transfert terminé, l'hôte peut continuer à utiliser son système PSP™ librement. Le destinataire pourra jouer à la démo extraite de Killzone™: Liberation. Le destinataire pourra mettre fin à sa session Killzone™: Liberation en éteignant son système PSP™ ou en retournant au menu Home (accueil). Toutes les données de Partage de jeu reçues seront immédiatement supprimées.

REMARQUE : l'interrupteur WLAN doit être activé sur les systèmes PSP™ de l'hôte et du destinataire.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare le impostazioni e i progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ che contenga dati di gioco di Killzone™: Liberation precedentemente salvati. Assicurati di avere spazio libero sufficiente su Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

La quantità minima di spazio libero richiesto per salvare i dati di Killzone™: Liberation varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero richiesto per prodotti Memory Stick Duo™ ufficiali di diversa capacità è precisata di seguito:

32MB - 128MB = 64KB

256MB - 2GB = 128KB

NOTA: Questo titolo utilizza funzioni di autosalvataggio e autocaricamento. Tutti i dati precedentemente salvati saranno caricati automaticamente all'avvio. I progressi engono salvati automaticamente alla fine di ogni missione.

SITUAZIONE ATTUALE

Templar, grazie alle recenti imprese vostre, del maresciallo ombra Luger, del sergente Rico Velasquez e del colonnello Gregor Hakha, la nostra capitale è tornata sotto il controllo ISA. Vekta City vi esprime la sua più sincera gratitudine per aver impedito che due mesi or sono la piattaforma di difesa spaziale cadesse in mano agli Helghast.

Ma capitano, la guerra è tutto fuorché finita. I servizi segreti riferiscono che il leader Helghast, l'imperatore Visari, ha assegnato al generale Armin Metrac il pieno comando delle truppe di terra rimaste. Dobbiamo rinforzarci in vista di una sanguinosa rappresaglia. Metrac è uno dei più temuti ufficiali di Helghan, un uomo famigerato per la non convenzionalità e brutalità delle azioni. Inoltre pare che gli Helghast si stiano preparando a sferrare un attacco alle nostre basi nel sud.

Mentre leggete questo messaggio, la base ISA di Rayhoven è sotto attacco. Questa base ricopre un'IMPORTANZA CRITICA nello sviluppo della guerra: un gruppo di leader e scienziati ISA sono riuniti in un vertice a Rayhoven per decidere del futuro della zona sud di Vekta, e forse dell'intera guerra. Se l'assedio degli Helghast dovesse sortire l'effetto voluto, la nostra situazione sarebbe gravemente compromessa...

Una nave vi sta aspettando per portarvi immediatamente a Rayhoven. Una volta arrivato, offrite assistenza alle nostre truppe al fronte, cercate di ricongiungervi con il sergente Velasquez e rimanete in attesa di nuove istruzioni.

Buona fortuna, capitano. Le preghiere del popolo di Vekta vi accompagneranno.

COMANDO ISA

GLI HELGHAST

L'isolato pianeta di Helghan è un ex-avamposto coloniale che svariate generazioni fa divenne patria di una fazione di coloni pionieri in cerca di nuove fonti di energia.

L'ambiente in sé era aspro e brullo, ma le riserve di energia

del pianeta erano ingenti e pronte per l'estrazione. Presto le casse di Helghan si rimpinguarono, i ricchi divennero ancora più ricchi e i poveri ancora più poveri. Il malcontento era sempre più diffuso.

La rivoluzione era alle porte, e il suo capo architetto era un solo uomo: Sclar Visari.

Sotto il comando autarchico di Sclar Visari, le immense ricchezze e risorse naturali di Helghan furono interamente reinvestite nell'industria militare. L'audacia degli Helghast nativi fornì la base perfetta per un esercito di fanatici: una forza militare con pochissimo da perdere e tutto da guadagnare.

Nonostante il fallito tentativo di assumere il controllo immediato di Vekta, una colonia ISA, gli Helghast vedono questa prima battuta d'arresto come poco più che un inciampo. Sotto la guida del generale Metrac, la forza d'invasione si è riorganizzata e, a poco a poco, sta marciando sulla regione meridionale di Vekta...

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Killzone™: Liberation supporta le modalità Ad Hoc e Condivisione di gioco.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Salvo ulteriori precisazioni, nel presente manuale i simboli ↑, ↓, ←, → ecc. sono utilizzati per indicare la direzione dei tasti direzionali.

CONTROLLI PREDEFINITI



Combattimento a piedi

Pad analogico

Tasto ↑

Tasto **L** (premuto)

Tasto **L** (due volte)

Tasto **R**

Tasto **L** più **R**

Tasto **R** (premuto) più □

Tasto X

Tasto □

Tasto ○

Tasto Δ

Tasto SELECT

Tasto START

Tasto ↓

Tasto **L**

Tasto **R**

Muoversi/Mira

Sistema di comandi tattici

Blocco "strafe"

Schivata in tuffo

Accovacciarsi e ripararsi

Modalità mira oggetto

Spara da dietro riparo

Azione

Spara

Granata

Ricarica

Dettagli missione

Pausa

Lascia mitragliatrice fissa

Ruota torretta mitragliatrice fissa a sinistra

Ruota torretta mitragliatrice fissa a destra

Controlli hovercraft/carro armato

Pad analogico

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto  più 

Sterza

Frena/Retromarcia

Entra in un veicolo/Accelera

Esci da un veicolo

Fuoco arma primaria

Fuoco arma secondaria

Ruota torretta a sinistra

Ruota torretta a destra

Centra torretta

Controlli jetpack

Tasto 

Usa jetpack

Sistema di comandi tattici

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Tasto 

Ruota a sinistra

Ruota a destra

Annulla

Annulla

Conferma comando

Scorta

CONTROLLI SCHERMATE DI MENU

///

Naviga/Cambia voce del menu

Tasto 

Seleziona voce menu evidenziata

Tasto 

Schermata precedente/Annulla

PER INIZIARE

Sarà visualizzata la schermata di selezione della lingua. Premi  o  per scegliere la lingua e premi il tasto  per confermare. Dopo una breve sequenza introduttiva, comparirà la schermata dei titoli. Premi il tasto START per accedere al menu principale.

NOTA: Se hai già giocato a Killzone™: Liberation e hai salvato almeno un profilo su Memory Stick Duo™, prima di accedere al menu principale sarà visualizzata una schermata di selezione del profilo.

MENU PRINCIPALE

Premi  o  per selezionare una delle seguenti opzioni:

Gioca / Opzioni / Statistiche & premi / Download / Condividi una partita / Killzone.com / Riconoscimenti

NOTA: Ciascuna opzione del menu principale viene spiegata nel dettaglio nelle sezioni successive del presente manuale.

GIOCA

Seleziona Gioca nel menu principale per iniziare una nuova partita in singolo o multigiocatore, oppure per riprendere una partita precedentemente salvata su Memory Stick Duo™.

Le opzioni Singolo sono elencate nella parte sinistra dello schermo, le opzioni Multigiocatore a destra. Premi  o  per passare da un elenco all'altro.

SINGOLO

CAMPAGNA

Questa è la modalità "storia" di Killzone™: Liberation. Il capitano Templar viene inviato in una missione segreta di importanza cruciale per arrestare l'avanzata della forza d'invasione Helghast nella zona sud di Vekta.

La modalità Campagna si compone di quattro capitoli, ciascuno dei quali comprende quattro missioni. La prima volta che giochi sarà disponibile solo il capitolo iniziale: "Una nuova minaccia". I capitoli successivi si sbloccheranno completando con successo le missioni.

Seleziona il capitolo che desideri giocare tra quelli disponibili. Comparirà la lista di missioni per il capitolo selezionato. Anche qui puoi scegliere di giocare solo missioni che hai sbloccato superando le missioni precedenti.

SELEZIONE ARMA

Prima che inizia una missione, puoi scegliere quale arma usare premendo  o  seguito dal tasto  per confermare. Le armi hanno statistiche variabili per volume di fuoco, precisione, potenza e raggio, quindi scegline con cura. Inizialmente è disponibile solo il fucile d'assalto M-82G ISA, le altre armi possono essere sbloccate usando i dollari di Vektan raccolti dalle valigette disseminate nei livelli. È possibile ottenere armi alternative nei depositi di rifornimenti.

SELEZIONE ABILITÀ

I dollari di Vektan possono anche essere usati per sbloccare le abilità extra. Premi il tasto  nella schermata Selezione arma per accedere alla lista delle abilità. Una volta sbloccata, puoi assegnare una certa abilità a uno di tre "slot". Le abilità extra includono la capacità di trasportare più granate o di migliorare la corazza del tuo personaggio. Ricorda, sono consentite solo tre abilità extra per personaggio e puoi selezionare solo quelle precedentemente sbloccate.

SFIDE

In ciascuno dei quattro capitoli è possibile giocare una serie di sfide bonus. Queste missioni si sbloccano completando un capitolo della modalità Campagna e ottenendo almeno una medaglia di bronzo nelle sfide del capitolo precedente.

Queste missioni includono Tiro al bersaglio, in cui devi abbattere il maggior numero di bersagli entro il tempo limite e Caccia alle mine ragno in cui devi attirare dei ragni robot dentro delle casse prima che il tempo scada. Seleziona una Sfida per visualizzare le rispettive condizioni di ottenimento della medaglia di bronzo, argento o oro.

MULTIGIOCATORE

COMBAT ZONE (AD HOC)

In questa modalità, fino a sei giocatori possono partecipare a battaglie a squadre o tutti contro tutti su cinque mappe diverse.

Dopo aver selezionato Combat Zone (Ad Hoc), scegli Accedi a partita o Ospita partita.

ACCEDI A PARTITA

Seleziona Accedi a partita per accedere a una lista di partite impostate nelle tue vicinanze. Seleziona la partita a cui vuoi partecipare e premi il tasto X.

OSPITA PARTITA

Imposta e ospita la tua partita personale regolando le seguenti impostazioni:

Nome partita	Dai un nome alla partita.
Modalità di gioco	Puoi scegliere tra quattro modalità di gioco diverse, Death match, Death match a squadre, Assalto e Cattura la bandiera.
Mappa	Scegli dove desideri giocare tra Trincee, Molo, Fabbrica, Aeroporto, Isole e Base nelle paludi.
Tempo limite	Scegli quanto far durare la partita.
Arma	Seleziona l'arma con cui tutti i giocatori inizieranno la partita.

Quando sei soddisfatto delle impostazioni di gioco, seleziona **Avvia partita** per accedere a una lobby. Gli altri giocatori potranno quindi accedere alla tua partita scegliendo **Accedi a partita** sui loro sistemi PSP™.

Con la schermata della lobby visualizzata, l'host della partita può premere il tasto **□** per passare dalla fazione ISA a quella Helghast e può premere il tasto **X** per "forzare" il lancio della partita, avviando un conto alla rovescia di quattro secondi.

NOTA: Ulteriori istruzioni su come impostare una partita in modalità Ad hoc si trovano nelle sezioni successive del presente manuale.

TIPI DI PARTITA

Death match	Una furiosa mischia tutti contro tutti. Ottieni più uccisioni che puoi entro il tempo limite! Punti: Uccisione +2 Suicidio -1 Vittoria +20
Death match a squadre	Simile al Death match, ma i giocatori sono divisi in due squadre che si devono eliminarsi a vicenda. Ti vengono assegnati dei punti ogni volta che uccidi un nemico, ma se uccidi un compagno di squadra ti verranno dedotti. Punti: Uccisione +2 Suicidio -1 Uccisione di squadra -2 Vittoria +20
Assalto	Una partita a squadre in cui gli ISA devono difendere un obiettivo chiave dall'attacco degli Helghast. Punti: Uccisione +2 Suicidio -1 Uccisione di squadra -2 Vittoria +20 C4 piazzato +3 (per ogni indicatore distrutto)

Cattura la bandiera

Ogni squadra deve proteggere la bandiera nella propria base. Lo scopo è ottenere la bandiera della squadra avversaria e portarla nella posizione della propria bandiera entro il tempo limite. Le squadre non possono catturare la bandiera nemica se la loro stessa bandiera non si trova nella base.

Punti: Uccisione +2
Suicidio -1
Uccisione di squadra -2
Vittoria +20
Cattura +5
Bandiera raccolta +1
Bandiera ripresa +1
Portatore nemico ucciso +1

ICONE DELLA SCHERMATA PUNTEGGI MULTIGIOCATORE

Punti



Uccisioni



Altro



Morti



CAMPAGNA CO-OP

Gioca insieme a un amico in modalità Campagna e combatti in una squadra di due uomini attraverso la modalità Ad hoc.

Dopo aver selezionato Campagna Co-op, scegli tra "Accedi a partita" per partecipare a una partita cooperativa già avviata da un amico, oppure "Avvia partita" per iniziarne una tua.

Quando partecipi a una partita, il tuo sistema PSP™ cercherà le partite disponibili nelle vicinanze. Seleziona quella a cui vuoi partecipare e premi il tasto X per confermare.

Quando inizi una partita, sarà visualizzata una lista dei giocatori nelle vicinanze. Seleziona il nome del giocatore che desideri in squadra e premi il tasto X per confermare.

NOTA: Solo i livelli che sono stati sbloccati dall'host della partita possono essere giocati in modalità Campagna Co-op. Ulteriori istruzioni su come impostare una partita in modalità Ad hoc sono enunciate nelle sezioni successive del presente manuale.

LA SCHERMATA DI GIOCO



- | | |
|-----------------------------|----------------|
| 1 Siringhe | 5 Arma attuale |
| 2 Energia | 6 Granate |
| 3 Munizioni rimaste | 7 Esplosivo C4 |
| 4 Proiettili nel caricatore | |

E' IL MOMENTO DI ENTRARE IN BATTAGLIA

La prima volta che giochi in modalità Campagna, i messaggi del tutorial ti aiuteranno a prendere familiarità con il gioco fornendoti le istruzioni di base e i suggerimenti necessari a proseguire. Questi messaggi possono essere chiusi premendo il tasto **START**. Puoi disattivare il tutorial premendo il tasto **Δ**.

ESPLORAZIONE E COMBATTIMENTO A PIEDI

MOVIMENTO

Muovi il pad analogico **↑**, **↓**, **←** o **→**. Mentre ti muovi, puoi eseguire una schivata in tuffo premendo due volte il tasto **L**.

Accucciati premendo il tasto **R**. Così sarà più facile mirare ai bersagli. Tieni premuto il tasto **R** per accucciarti dietro un ostacolo ed evitare gli attacchi nemici, dopodiché scegli il momento opportuno per uscire allo scoperto e rispondere al fuoco.

COMANDO ISA: Il colore degli occhi degli Helghast indica il loro stato di allerta. Il giallo significa che ignorano la tua presenza, l'arancione che sospettano una minaccia e il rosso che ti stanno dando la caccia.

USARE LE ARMI

Mira ruotando il pad analogico. Premi il tasto **□** per fare fuoco.

La funzione di mira automatica viene utilizzata per inquadrare i nemici semplicemente mirando nella loro direzione e facendo fuoco. Per inquadrare oggetti come casse, barili,

valvole, ecc. tieni premuto i tasti **L** e **R** prima di fare fuoco.

Premi il tasto **R** per accovacciarti. È più facile mirare dalla posizione accovacciata. Cerca di adottare una strategia offensiva da trincea, usando la copertura per ripararti dal fuoco nemico e scegliendo il momento opportuno per rispondere al fuoco e ricaricare l'arma.

Ricarica manualmente premendo il tasto **Δ**. È consigliabile tenere a mente quanti proiettili ti restano nel caricatore e scegliere i momenti appropriati per ricaricare: non vorrai rimanere senza proiettili nel bel mezzo di uno scontro a fuoco a corto raggio...

Tieni premuto il tasto **L** mentre ti muovi per eseguire lo "strafe" in su, in giù, a sinistra e a destra, tenendo l'arma puntata nella stessa direzione.

GRANATE ED ESPLOSIVI

Per usare una granata, premi il tasto **O** per mirare usando il pad analogico. Lancia una granata premendo il tasto **O** di nuovo. Puoi annullare un lancio premendo il tasto **Δ**, **□** o **X**. Ci sono diversi tipi di esplosivo. Con l'eccezione delle cariche di C4, puoi trasportare solo un tipo di esplosivo alla volta.

Per usare una mina radiocomandata, premi il tasto **O** per piazzare la mina e poi ancora il tasto **O** per detonarla al momento che desideri.

COMANDO ISA: Come già sai, Templar, sia gli ISA che gli Helghast utilizzando numerose armi, con capacità, potenziale distruttivo, ratei di fuoco e tempi di caricamento diversi. Cerca di usare le armi più adatte ad ogni situazione. Il fucile d'assalto M-82G è un'arma molto versatile, ma sii opportunista e sappi beneficiare di un po' di potenza di fuoco extra ogniqualvolta ne avrai la possibilità.

SISTEMA DI COMANDI TATTICI

In molte missioni, Templar sarà accompagnato da un compagno controllato dal computer, come ad esempio Rico. Impartiscigli istruzioni su come seguirti o assegnagli precisi ordini tattici. Per esempio, puoi posizionare strategicamente i tuoi compagni e ordinare loro di difendere una posizione, attaccare, scalare un ostacolo o piazzare esplosivi C4 a seconda della situazione.

COMANDO ISA: Templar: per quanto stimiamo le tue abilità, affrontare questa missione da solo condurrebbe a una sicura disfatta. Gli alleati ISA cercheranno di assisterti ogni volta che sarà possibile. E ricorda, sul campo sei tu ad avere l'ultima parola, quindi impartisci ai tuoi colleghi gli ordini esatti.



Accedi al sistema di comandi tattici premendo **↑**. Con il sistema di comandi tattici visualizzato, premi il tasto **○** per ordinare a un compagno di scortarti, oppure premi **←** o **→** per scorrere le opzioni alternative. Premi il tasto **X** per selezionare un comando. A questo punto il compagno cercherà di eseguire l'ordine. Premi **↓** per uscire dal sistema di comandi tattici senza impartire l'ordine.



Barra dell'energia del
compagno

DEPOSITI DI RIFORMIMENTI

I depositi di munizioni possono essere dislocati in vari punti delle missioni. Qui potrai rifornire o cambiare armi, a seconda di ciò che è disponibile nel deposito, avvicinandoti e premendo il tasto **X**. Premi **←** o **→** per evidenziare Armi, Oggetti o Esplosivi, dopodiché premi il tasto **X** per visualizzare una lista di contenuti. Quindi premi il tasto **X** per prendere gli oggetti selezionati.

COMANDO ISA: Mentre rovisti nei depositi di rifornimenti l'azione non è "in pausa", quindi puoi ancora subire danni: agisci con estrema cautela!

VEICOLI

CARRO ARMATO



COMANDO ISA: Il carro armato è un'arma fondamentale per la forza d'invasione Helghast. È equipaggiato con una mitragliatrice e un cannone pesante. In numerose occasioni il carro armato si è dimostrato più forte di qualsiasi cosa gli ISA gli stessero sparando addosso.

Entra nel carro armato premendo il tasto **X**. Puoi uscire dal carro in qualsiasi momento premendo **↓**.

Manovra il carro armato spingendo il pad analogico a **←** e a **→**. Premi il tasto **X** per accelerare e il tasto **Δ** per la retromarcia. Premi i tasti **L** e **R** per ruotare la torretta e premi il tasto **□** per sparare un missile. Premi i tasti **L** e **R** insieme per centrare la torretta. Premi il tasto **O** per sparare con la mitragliatrice. Il carro armato può essere utilizzato anche per sfondare barriere e investire nemici.

NOTA: In modalità Campagna Co-op, un giocatore guida mentre l'altro controlla le armi del carro armato.

HOVERCRAFT



COMANDO ISA: L'hovercraft ISA è un veicolo anfibio usato per contrastare le truppe Helghast, che tendono a focalizzarsi su attacchi e arsenali di terra o aria. Equipaggiato con una torretta mitragliatrice e un lanciarazzi, l'hovercraft è un'arma con la quale bisogna fare i conti.

Fai curvare l'hovercraft spostando il pad analogico a  e a . Premi il tasto **X** per accelerare e il tasto **Δ** per la retromarcia. Premi i tasti **L** e **R** per ruotare la torretta e premi il tasto **□** per sparare con la mitragliatrice. Premi i tasti **R** e **R** insieme per centrare la torretta. Premi il tasto **O** per sparare i razzi.

Puoi uscire dall'hovercraft in qualsiasi momento premendo **↓** e rientrare premendo il tasto **X**.

NOTA: In modalità Campagna Co-op, un giocatore pilota l'hovercraft mentre l'altro ne controlla le armi.



COMANDO ISA: Se l'hovercraft o il carro armato si danneggia fino a prendere fuoco, salta immediatamente fuori prima che esploda.

Barra dell'energia del veicolo

JETPACK



COMANDO ISA: Il jetpack è una novità nelle dotazioni Helghast. Creato per muoversi su qualsiasi tipo di terreno, viene usato specialmente in ambienti urbani e montani per spostarsi rapidamente tra gli edifici e attraversare crepacci.

Una volta equipaggiato il jetpack, tieni premuto il tasto **X** per utilizzarlo. Puoi rimanere in aria fintanto che la barra gialla nell'angolo in basso a sinistra non si esaurisce. Torna al suolo per rifornire la barra. Mentre usi il jetpack puoi sparare con la tua arma premendo il tasto **□** e puoi fare lo "strafe" normalmente tenendo premuto il tasto **L**. Quando sei in aria non puoi usare le granate e gli altri esplosivi.

DETTAGLI MISSIONE

Premi il tasto **SELECT** durante una missione per visualizzare una mappa dell'area della missione e una lista di obiettivi, compresi quelli già completati e quelli già spuntati. Inoltre la schermata Dettagli missione riassume il numero di oggetti raccolti nella missione in corso.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto **START** per accedere alle seguenti opzioni:

Riprendi partita	Torna alla partita in corso.
Riavvia	Scegli tra Riavvia - Ultimo checkpoint e Riavvia missione.
Tutorial	Attiva o disattiva i messaggi di tutorial durante il gioco.
Esci dalla partita	Termina la partita, perdendo tutti i progressi conseguiti nella missione in corso.

OPZIONI

Premi **↑** o **↓** per selezionare una delle seguenti opzioni e premi il tasto **X** per confermare. Quindi scegli tra le configurazioni disponibili.

Difficulty	Scegli tra i livelli di difficoltà Facile, Normale o Difficile. Si raccomanda di provare prima il livello "Normale" e di passare all'impostazione "Difficile" dopo aver completato Killzone™: Liberation diverse volte a livello "Normale".
Audio	Premi ← o → per aumentare o diminuire il Volume musica, il Volume effetti e il volume Ambiente/Dialoghi.
Lingua	Scegli tra Inglese, Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo, Russo, Polacco o Olandese. In olandese i testi sono tradotti ma l'audio rimane in inglese, mentre in tutte le altre lingue sono stati localizzati sia l'audio che i testi.
Personaggi	Modifica l'aspetto del tuo personaggio per usarlo nelle partite della modalità Combat Zone (Ad Hoc). Puoi scegliere di utilizzare una gran varietà di ISA e Helghast, e selezionare un colore alternativo per differenziare ulteriormente il tuo personaggio.

STATISTICHE & PREMI

Seleziona Statistiche e premi nel menu principale per visualizzare un riassunto delle statistiche del gioco in singolo, tra cui le armi e le abilità sbloccate.

DOWNLOAD

Prolunga l'avventura di Killzone™: Liberation scaricando nuovi potenziamenti e contenuti di gioco da killzone.com quando si rendono disponibili. Per maggiori dettagli visita killzone.com.

CONDIVIDI UNA PARTITA

Puoi passare ai tuoi amici tre livelli speciali di Killzone™: Liberation, in cui possono giocare gratuitamente usando la funzione Condivisione di gioco del sistema PSP™.

NOTA: Le istruzioni su come utilizzare la funzione Condivisione di gioco si trovano più avanti nel presente manuale.

LIVELLI DISPONIBILI PER LA CONDIVISIONE

FUGA DAL DEPOSITO

(Missione a piedi per un singolo giocatore)

Fatti strada tra i rinforzi Helghast mentre fuggi dal magazzino del porto.

TESTA DI PONTE

(Missione a piedi con compagno)

Il sergente Rico ti aiuterà a riprendere agli Helghast i porti di Vektan.

LA BATTAGLIA DEI CARRI ARMATI

(Missione su veicolo per un singolo giocatore)

Requisisci un carro armato Helghast, usalo per attraversare la diga e distruggi con il C4 le porte rinforzate.

KILLZONE.COM

Scopri la verità sul conflitto di Vektan e gli Helghast, accedi a download esclusivi ed entra anche tu nella community di Killzone™ visitando killzone.com direttamente dalla tua PSP™.

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti allo staff di Killzone™: Liberation.

MODALITÀ AD HOC

Collegati ad altri utenti PSP™ in modalità Ad hoc, forma una squadra per la campagna cooperativa per due giocatori o sfida i tuoi amici in vari tipi di partita multigiocatore su diverse mappe.

NOTA: Per giocare a Killzone™: Liberation in modalità Ad hoc, è necessario almeno un avversario possessore di un sistema PSP™ e della sua copia di Killzone™: Liberation.

IMPOSTARE UNA PARTITA IN MODALITÀ AD HOC

Prima di avviare una partita in modalità Ad hoc, assicurati che tutti gli utenti abbiano impostato i loro sistemi PSP™ come illustrato di seguito.

1. Specifica le impostazioni di gioco per la modalità Ad hoc. Usando il menu principale del sistema PSP™, tutti i giocatori devono selezionare "Impostazioni", quindi "Impostazioni di rete" e impostare la "Modalità Ad Hoc" su "Automatico". Se l'impostazione "Automatico" non permette a tutti gli utenti PSP™ di stabilire una connessione, è perché tutti i sistemi PSP™ devono essere impostati su "Ch 1", "Ch 2" o "Ch 3", in modo che sia utilizzato sempre lo stesso canale.
2. Prima di giocare posiziona l'interruttore WLAN su ON. L'interruttore deve rimanere posizionato su ON per tutta la sessione.
3. Mentre giochi, i sistemi PSP™ devono essere tenuti il più vicino possibile.
4. Seleziona Gioca, dopodiché Combat Zone (Ad Hoc) o Campagna Co-op. In Combat Zone (Ad Hoc), devi scegliere se partecipare a una partita esistente o ospitarne una prima di collegarti a una rete locale wireless (WLAN) e concludere l'impostazione della partita. In Campagna Co-op puoi scegliere se partecipare a una partita già avviata da un amico, oppure iniziarne una nuova per permettere poi al tuo amico di parteciparvi.

NOTA: La modalità Campagna Co-op è solo per due giocatori. Nella modalità Combat Zone (Ad Hoc) sono ammessi fino a sei giocatori per partita.

CONDIVISIONE DI GIOCO

Condividi una demo di gioco di Killzone™: Liberation con altri utenti PSP™. Non è necessario che gli altri utenti posseggano una copia di Killzone™: Liberation per utilizzare questa funzione.

IMPOSTARE LA CONDIVISIONE DI GIOCO

Seleziona Condividi una partita nel menu principale e scegli il livello che desideri condividere. Il tuo sistema PSP™ cercherà quindi di individuare altri sistemi PSP™ nel raggio di 10 metri attualmente in cerca di dati per la Condivisione di gioco.

Il ricevente deve scegliere l'icona  nel menu principale e selezionare l'icona Game Sharing. Comparirà il messaggio "Ricerca di giocatori in corso".

Quando entrambi i sistemi PSP™ sono connessi in wireless, il ricevente deve selezionare "Killzone: Liberation" e seguire le istruzioni a schermo per inviare una richiesta all'host. Il trasferimento dati inizierà non appena la richiesta sarà accettata dall'host.

Una volta ultimato il trasferimento, l'host potrà continuare a usare il suo sistema PSP™ come desidera, mentre il ricevente potrà provare la sua demo di Killzone™: Liberation. Il ricevente può terminare la sua sessione con Killzone™: Liberation spegnendo il suo sistema PSP™ o tornando al menu principale. Così facendo, tutti i dati in Condivisione di gioco ricevuti saranno eliminati.

NOTA: L'interruttore WLAN deve essere posizionato su ON su entrambi i sistemi PSP™ host e ricevente.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern Ihrer Spieleinstellungen und Ihres Spielfortschritts einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „Killzone™: Liberation“-Daten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „Killzone™: Liberation“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Sticks Duo™ ab. Hier sehen Sie, wie viel Speicherplatz bei Memory Sticks™ mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens nötig ist:

32MB - 128MB = 64KB

256MB - 2GB = 128KB

HINWEIS: Dieses Spiel verfügt über eine automatische Speicher- und Ladefunktion. Beim Start werden bereits vorhandene Daten automatisch geladen und am Ende einer Mission wird der Spielstand automatisch gespeichert.

STAND DER DINGE

Templar, durch den heldenhaften Einsatz von Shadow Marshal Luger, Sergeant Rico Velasquez, Colonel Gregor Hakha und Ihnen ist unsere Hauptstadt wieder unter Kontrolle der ISA. Vecta City ist Ihnen zutiefst dankbar dafür, dass Sie vor zwei Monaten die Übernahme unserer SD-Abwehrplattform durch die Helghast verhindert haben.

Doch der Krieg ist noch lange nicht vorbei, Captain. Wir haben Informationen, dass der Anführer der Helghast, Sclar Visari, General Armin Metrac die volle Befehlsgewalt über die verbleibenden Bodentruppen verliehen hat, und wir müssen uns auf einen blutigen Gegenschlag gefasst machen. Metrac gehört zu den am meisten gefürchteten Offizieren von Helghan. Er steht in dem Ruf, gerne auf unkonventionelle und brutale Taktiken zurückzugreifen und es ist zu befürchten, dass die Helghast ihren Angriff auf unsere Basen im Süden ausweiten werden.

Während Sie diese Nachricht lesen, steht die ISA-Basis in Rayhoven unter Beschuss. Diese Basis ist von **ÄUSSERSTER WICHTIGKEIT** für den Krieg. Eine Gruppe von

ISA-Verantwortlichen und Wissenschaftlern führt derzeit in der ISA-Basis in Rayhoven Krisengespräche, um über das Schicksal von Süd-Vecta und möglicherweise über den Ausgang des gesamten Krieges zu entscheiden. Sollte die Belagerung durch die Helghast von Erfolg gekrönt sein, wird das unserer Position enorm schaden ...

Ein Landungsschiff steht bereit, um Sie unverzüglich nach Rayhoven zu bringen. Unterstützen Sie dort unsere Truppen an vorderster Front, versuchen Sie ein Treffen mit Sergeant Velasquez zu arrangieren und warten Sie auf weitere Instruktionen. Viel Glück, Captain. Die Gebete der Menschen von Vecta werden Sie begleiten.

ISA-KOMMANDO

DIE HELGHAST

Der entfernte Planet Helghan war ein ehemaliger kolonialer Außenposten, auf dem sich vor mehreren Generationen eine Gruppe von Pionieren auf der Suche nach neuen Energiequellen niedergelassen hat.

Zwar war der Planet selbst rau und unwirtlich, doch steckte er voller Energiereserven, die nur darauf warteten, angezapft zu werden. Schon bald verdienten sich die Reichen auf Helghan eine goldene Nase, während die Armen immer ärmer wurden. Unmut machte sich breit.

Es kam zu einer Revolution, deren Hauptinitiator ein einziger Mann war: Sclar Visari. Unter der Führung des Alleinherrschers Sclar Visari flossen der gewaltige Reichtum und die natürlichen Ressourcen von Helghan gänzlich in die militärische Produktion. Die Robustheit der eingeborenen Helghast bot die perfekte Grundlage für eine Armee von Fanatikern, eine militärische Streitmacht, die wenig zu verlieren und alles zu gewinnen hatte.

Obwohl die versuchte sofortige Übernahme der ISA-Kolonie Vecta fehlschlug, schenkten die Helghast diesem anfänglichen Rückschlag nur wenig Beachtung. Unter der Führung von General Metrac hat sich die Invasionstruppe neu organisiert und rückt in Süd-Vecta Schritt für Schritt weiter vor ...

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

HINWEIS: Killzone™: Liberation unterstützt sowohl den Ad-hoc-Modus als auch das Game Sharing.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

STANDARDSTEUERUNG



Kampf zu Fuß

Analog-Pad

↑-Taste

L-Taste (gedrückt halten)

L-Taste (zweimal antippen)

R-Taste

L-Taste plus R-Taste

R-Taste (gedrückt halten)

plus □-Taste feuern

X-Taste

□-Taste

○-Taste

△-Taste

SELECT-Taste

START-Taste

↓-Taste

L-Taste

R-Taste

Bewegen/Zielen

Taktisches Befehlssystem

Waffenrichtungssperre

Hechtrolle

Ducken und in Deckung gehen

Objekterfassungsmodus

Aus der Deckung heraus

Aktion

Waffe feuern

Granate

Nachladen

Missionsdetails

Pause

Geschütz verlassen

Geschützturm nach links schwenken

Geschützturm nach rechts schwenken

Luftkissenboot-/Panzersteuerung

Analog-Pad

△-Taste

X-Taste

↓-Taste

□-Taste

O-Taste

-Taste

-Taste

-Taste plus -Taste

Lenken

Bremsen/Rückwärts fahren

Fahrzeug besteigen/beschleunigen

Fahrzeug verlassen

Primärwaffe feuern

Sekundärwaffe feuern

Geschütz nach links schwenken

Geschütz nach rechts schwenken

Geschütz mittig ausrichten

Jetpack-Steuerung

X-Taste

Jetpack benutzen

Taktisches Befehlssystem

←-Taste

Nach links blättern

→-Taste

Nach rechts blättern

↓-Taste

Abbrechen

△-Taste

Abbrechen

X-Taste

Befehl bestätigen

O-Taste

Eskortieren

STEUERUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME

↑/↓/←/→

Navigation/zwischen Menüeinträgen wechseln

X-Taste

Markierten Menüeintrag auswählen

O-Taste

Vorherige Anzeige/abbrechen

SPIEL STARTEN

Es erscheint der Sprachauswahl-Bildschirm. Suchen Sie sich mit ↑ oder 8 eine Sprache aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der X-Taste. Nach einer kurzen Einführung erscheint das Titelbild. Drücken Sie die START-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

HINWEIS: Wenn Sie Killzone™: Liberation schon einmal gespielt haben und mindestens ein Profil auf dem Memory Stick™ gespeichert ist, erscheint zuerst ein Profilauswahl-Bildschirm, bevor das Hauptmenü angezeigt wird.

HAUPTMENÜ

Wählen Sie mit  oder  eine der folgenden Optionen aus:

Spielen / Optionen / Statistiken & Belohnungen / Downloads / Game Sharing / Killzone.com / Mitwirkende

HINWEIS: Jede Option des Hauptmenüs wird an späterer Stelle in diesem Handbuch noch ausführlich erklärt.

SPIELEN

Entscheiden Sie sich für die Option Spielen im Hauptmenü, wenn Sie ein neues Einzel- oder Mehrspieler-Spiel starten oder ein zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel fortsetzen möchten.

Die Einzelspieler-Optionen finden Sie auf der linken Bildschirmseite und die Mehrspieler-Optionen rechts. Mit  und  können Sie zwischen den beiden Listen wechseln.

EINZELSPIELER

KAMPAGNE

Dies ist der Haupt-Story-Modus von Killzone™: Liberation. Captain Templar wird auf eine äußerst wichtige und entscheidende Geheimmission geschickt, um den Vorstoß der Helghast-Invasionstruppen in Süd-Vecta zu stoppen.

Der Kampagne-Modus erstreckt sich über Kapitel, von denen jedes wiederum aus vier Missionen besteht. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, ist nur das erste Kapitel, Eine neue Bedrohung verfügbar. Die nachfolgenden Kapitel werden erst freigeschaltet, wenn Sie Ihre Mission erfolgreich beenden.

Wählen Sie aus den zur Verfügung stehenden Kapiteln das gewünschte aus. Dann erscheint eine Liste mit Missionen für dieses Kapitel. Auch hier können Sie wieder nur die Missionen spielen, die Sie durch den erfolgreichen Abschluss vorheriger Missionen freigeschaltet haben.

WAFFENAUSWAHL

Vor dem Start der Mission haben Sie die Möglichkeit, sich mit  oder  eine Waffe auszusuchen. Bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken der X-Taste. Die Waffen unterscheiden sich in Schussfolge, Präzision, Feuerkraft und Reichweite, also treffen Sie Ihre Wahl mit Bedacht. Zu Beginn ist lediglich das

M-82G-Sturmgewehr der ISA verfügbar, doch die anderen Waffen können mithilfe

von Vecta-Dollar freigeschaltet werden. Vecta-Dollar finden sich in Koffern, die in den Levels verstreut herumliegen. Alternativ können Sie sich die Waffen auch in Versorgungslagern besorgen, von denen ebenfalls einige in den Levels zu finden sind.

FERTIGKEITSAUSWAHL

Mit Vecta-Dollar kann man auch eine Vielzahl von Extrafähigkeiten freischalten. Über die -Taste auf dem Waffenauswahl-Bildschirm rufen Sie eine Liste mit Fähigkeiten auf. Sobald Sie eine Fähigkeit freigeschaltet haben, können Sie sie einem von drei „Plätzen“ zuweisen. Zu den Extrafähigkeiten gehören die Möglichkeit, mehr Granaten mitzuführen, und die Verbesserung des Körperpanzers. Vergessen Sie nicht, dass pro Charakter nur drei Extrafähigkeiten gestattet sind und Sie nur solche auswählen können, die zuvor freigeschaltet worden sind.

HERAUSFORDERUNGEN

In jedem der vier Kapitel kann eine Reihe von Bonus-Herausforderungen gespielt werden. Diese Herausforderungen werden freigeschaltet, indem Sie zuerst ein Kapitel im Kampagne-Modus bewältigen und mindestens eine Bronzemedaille im vorherigen Kapitel gewonnen haben.

Zu den Herausforderungen gehören Zieltraining und Spinnenfänger. Bei „Zieltraining“ müssen sie innerhalb einer festgelegten Zeit so viele Ziele wie möglich abschießen und bei „Spinnenfänger“ müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Roboterspinnen in Kisten locken, bevor die Zeit abläuft. Wählen Sie eine Herausforderung aus, dann sehen Sie die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um in dieser Herausforderung eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille zu gewinnen.

MEHRSPIELER

KAMPFZONE (AD-HOC)

In diesem Modus können bis zu sechs Spieler entweder gegeneinander oder als Teams auf fünf verschiedenen Karten antreten.

Nachdem Sie Kampfzone (Ad-hoc) ausgewählt haben, können Sie sich entscheiden, ob Sie einem Spiel beitreten oder ein Spiel ausrichten möchten.

SPIEL BEITRETEN

Wenn Sie Spiel beitreten auswählen, erscheint eine Liste mit Spielen, die in Ihrer Nähe stattfinden. Suchen Sie sich das Spiel aus, dem Sie beitreten möchten, und drücken Sie dann die **X**-Taste.

SPIEL AUSRICHTEN

Sie können auch ein eigenes Spiel ausrichten, indem Sie die folgenden Einstellungen verändern:

- Spielname** Geben Sie Ihrem Spiel einen Namen.
- Spielmodus** Sie können zwischen vier verschiedenen Spielmodi wählen: Deathmatch, Team-Deathmatch, Sturmangriff und Erobere die Flagge.
- Karte** Wählen Sie, an welchem Schauplatz Sie gerne spielen möchten. Zur Wahl stehen: chützengräben, Docks, Fabrik, Flugplatz, Inseln und Sumpfbasis.
- Zeitlimit** Legen Sie fest, wie lange das Spiel dauern soll.
- Waffe** Bestimmen Sie, mit welcher Waffe jeder Spieler das Spiel beginnt.

Wenn Sie mit den Spieleinstellungen zufrieden sind, wählen Sie Spiel starten. Nun gelangen Sie in eine Lobby, wo andere Spieler Ihrem Spiel beitreten können, indem Sie auf ihren PSP™-Systemen die Option Spiel beitreten auswählen.

Während die Lobby angezeigt wird, kann der Host des Spiels mithilfe der -Taste zwischen den Anhängern der ISA und den Helghast wechseln und mit der -Taste den Spielstart „erzwingen“, wodurch ein Countdown von vier Sekunden beginnt.

HINWEIS: Weitere Informationen zum Einrichten eines Spiels im Ad-hoc-Modus finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch.

SPIELTYPEN

- Deathmatch** Die totale Jeder-gegen-jeden-Schlacht. Erledigen Sie innerhalb des Zeitlimits so viele Gegner wie möglich!
- Punkte: Getötet+2
Suizid-1
Sieg+20
- Team-Deathmatch** Ähnlich wie Deathmatch, allerdings treten die Spieler hier in zwei Teams an mit dem Ziel, das jeweils andere Team zu eliminieren. Jeder getötete Feind bringt Punkte, wer jedoch einen eigenen Teamkollegen tötet, dem werden Punkte abgezogen.
- Punkte: Getötet+2
Selbstmord-1
Durchs Team getötet-2
Sieg+20

Sturmangriff

Ein Teamspiel, bei dem die ISA ein wichtiges Ziel gegen einen Angriff der Helghast schützen muss.

Punkte: Getötet+2

Suizid-1

Durchs Team getötet-2

Sieg+20

C4 platziert+3 (für jede zerstörte Markierung)

Erobre die Flagge

Jedes Team muss die Flagge in seiner eigenen Basis schützen. Ziel des Spiels ist es, innerhalb des Zeitlimits die gegnerische Flagge zu erobern und anstelle der eigenen Flagge zu hissen. Die Teams können die gegnerische Flagge nur erobern, solange sich ihre eigene Flagge in ihrer Basis befindet.

Punkte: Getötet+2

Suizid-1

Durchs Team getötet-2

Sieg+20

Eroberung+5

Flagge an sich genommen+1

Flagge heimgebracht+1

Feindlicher Fahnenträger getötet+1 Capture the Flag

MULTIPLAYER SCORE SCREEN ICONS

Score



Kills



Other



Deaths



KOOPERATIONSKAMPAGNE

Mithilfe des Ad-hoc-Modus können Sie im Kampagne-Modus gemeinsam mit einem Freund als Zwei-Mann-Team antreten.

Wählen Sie zuerst Kooperationskampagne aus und anschließend Spiel beitreten, um einem Koop.-Spiel beizutreten, das bereits von einem Freund ausgerichtet wird, oder starten Sie über die Option Spiel starten Ihr eigenes Spiel.

Wenn Sie einem Spiel beitreten möchten, sucht Ihr PSP™-System nach verfügbaren Spielen in Ihrer Nähe. Wählen Sie das Spiel aus, dem Sie beitreten möchten, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der X-Taste.

Wenn Sie selbst ein Spiel starten, wird eine Liste mit Spielen angezeigt, die sich in Ihrer Nähe befinden. Wählen Sie den Namen des Spielers aus, den Sie im Team haben möchten, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der X-Taste.

HINWEIS: Im Modus Kooperationskampagne können nur Levels gespielt werden, die vom Host des Spiels freigeschaltet wurden. Weitere Informationen zum Einrichten eines Spiels im Ad-hoc-Modus finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch.

DER SPIELBILDSCHIRM



- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| ① Spritzen | ⑤ Aktuelle Waffe |
| ② Gesundheit | ⑥ Granaten |
| ③ Munition | ⑦ C4-Sprengstoff |
| ④ Kugeln im Magazin
Verbleibende | |



STÜRZEN SIE SICH INS KAMPFGETÜMMEL

Wenn Sie den Kampagne-Modus zum ersten Mal spielen, helfen Ihnen die Tutorial-Hinweise, sich zurechtzufinden. Auf dem Bildschirm erscheinen Mitteilungen mit Anweisungen und Ratschlägen über die beste Vorgehensweise. Mit der START-Taste schließen Sie die einzelnen Mitteilungen und mit der Δ -Taste deaktivieren Sie das Tutorial komplett.

ERKUNDUNG ZU FUSS UND KÄMPFE

BEWEGUNG

Bewegen Sie das Analog-Pad , ,  oder . Durch doppeltes Antippen der -Tasten können Sie aus der Bewegung heraus eine Ausweichrolle ausführen.

Mit der -Taste gehen Sie in die Hocke – so können Sie leichter zielen. Drücken und halten Sie die -Taste,

um in Deckung zu gehen und einem feindlichen Angriff auszuweichen, und passen Sie dann den richtigen Moment ab, um die Deckung aufzugeben und das Feuer zu erwidern.

ISA-ANWEISUNG: Die Augenfarbe der Helghast gibt Aufschluss über ihren Wachsamkeitsstatus. Gelbe Augen bedeuten, dass sie Sie nicht bemerkt haben; orangefarbene Augen zeigen, dass Helghast eine drohende Gefahr vermuten und wenn die Augen der Helghast rot sind, sollten Sie sich auf einen Angriff gefasst machen.

EINSATZ DER WAFFEN

Sie zielen, indem Sie das Analog-Pad drehen, und mit der -Taste feuern Sie.

Wenn Sie einen Feind anvisieren, kommt die automatische Zielfunktion zum Einsatz, sodass Sie nur in die richtige Richtung zielen und schießen müssen. Zur Zielerfassung von Objekten wie Kisten, Fässern, Ventilen etc. drücken Sie vor dem Schießen die -Taste zusammen mit der -Taste und halten Sie sie gedrückt.

Durch Betätigen der -Taste gehen Sie in die Hocke. Aus dieser Position lässt es sich leichter zielen. Es ist sinnvoll, beim Angriff eine „Ducken & Verstecken“-Technik einzusetzen.

So schützt Sie die Deckung vor dem feindlichen Beschuss und Sie können den richtigen Moment abpassen, um das Feuer zu erwidern oder Ihre Waffe nachzuladen.

Zum manuellen Nachladen Ihrer Waffe drücken Sie die -Taste. Haben Sie stets ein Auge darauf, wie viel Munition noch im Magazin ist, und wählen Sie günstige Gelegenheiten zum Nachladen. Sie wollen doch nicht mitten in einem Feuergefecht plötzlich ohne Munition dastehen.

Wenn Sie die -Taste drücken und gedrückt halten, während Sie das Analog-Pad bewegen, können Sie sich rückwärts, vorwärts, nach links oder rechts bewegen, während Ihre Waffe weiter in die ursprüngliche Richtung zeigt.

GRANATEN UND SPRENGSTOFF

Zum Einsatz einer Granate drücken Sie die **O**-Taste und zielen mit dem Analog-Pad. Zum Werfen der Granate drücken Sie erneut die **O**-Taste. Um den Wurf abzubrechen, drücken Sie die **Δ**-Taste, die **□**-Taste oder die **X**-Taste. Es gibt mehrere Arten von Sprengstoff und mit Ausnahme von C4-Ladungen können Sie nur jeweils eine Sprengstoffart mit sich führen.

Fernzünder-Minen werden durch Drücken der **O**-Taste gelegt, und durch erneutes Betätigen der **O**-Taste im richtigen Moment wird die Detonation ausgelöst.

ISA-ANWEISUNG: Wie Sie wissen, Templar, benutzen sowohl die ISA als auch die Helghast viele verschiedene Waffen, die sich in Kapazität, Zerstörungspotenzial, Schussfolge und Nachladezeit unterscheiden. Setzen Sie Waffen ein, die der jeweiligen Situation angemessen sind. Das M-82G-Sturmgeschütz ist eine gute Allround-Waffe, aber nutzen Sie jede zusätzliche Feuerkraft, die Sie auf Ihrem Weg finden.

TAKTISCHES BEFEHLSYSTEM

Templar wird auf vielen Missionen von einem computergesteuerten Kameraden wie z.B. Rico begleitet. Geben Sie ihm den Befehl zu folgen oder konkrete taktische Anweisungen. Bringen Sie Ihre Kameraden strategisch in Position und befehlen Sie ihnen dann nach Bedarf, die Stellung zu halten, anzugreifen, Hindernisse zu überwinden oder C4-Sprengsätze zu platzieren.

ISA-ANWEISUNG: Templar: So sehr wir Ihre Fähigkeiten auch schätzen: Wenn Sie sich allein auf diesen Einsatz begeben, wird die Mission definitiv scheitern. ISA-Verbündete werden Sie unterstützen, wo es nur geht. Und vergessen Sie nicht, Sie haben die oberste Befehlsgewalt, also instruieren Sie Ihre Kameraden entsprechend



Durch Betätigen von **↑** greifen Sie auf das taktische Befehlssystem zu. Wenn es angezeigt wird, können Sie mit der **O**-Taste Ihrem Kameraden befehlen, Sie zu begleiten, oder mit **←** und **→** die übrigen Optionen durchblättern. Mit der **X**-Taste wählen Sie einen Befehl aus, den Ihr Kamerad dann auszuführen versucht. Drücken Sie **↓**, wenn Sie das taktische Befehlssystem verlassen möchten, ohne einen Befehl erteilt zu haben.



Gesundheits-Balken
des Freundes

VERSORGUNGSLAGER

Munitionslager finden sich an verschiedenen Orten in den einzelnen Missionen. Dort können Sie sich mit neuen Waffen versorgen oder Waffen tauschen, je nachdem, was in dem jeweiligen Lager verfügbar ist. Nähern Sie sich einfach dem Lager und drücken Sie die **X**-Taste. Markieren Sie mit **←** oder **→** eine der Optionen Waffen, Gegenstände oder Sprengstoff und drücken Sie dann die **X**-Taste um eine Inhaltsliste aufzurufen. Die angewählten Gegenstände wählen Sie dann mit der **X**-Taste aus.

ISA-ANWEISUNG: Während Sie in einem Versorgungslager herumstöbern, steht die Welt um Sie herum nicht still. Sie sind also keineswegs außer Gefahr. Seien Sie darum äußerst vorsichtig und wählen Sie einen passenden Moment!

FAHRZEUGE

PANZER



ISA-ANWEISUNG: Der Panzer ist eine der wichtigsten Waffen der Helghast-Invasionstruppen. Er ist mit einem MG und einem schweren Geschütz ausgestattet und hat schon oft bewiesen, dass er stärker ist als alles, was ihm die ISA entgegenzusetzen versucht.

Sie besteigen den Panzer, indem Sie die **X**-Taste drücken. Durch Betätigen von **↓** können Sie ihn jederzeit wieder verlassen.

Manövriert wird der Panzer, indem Sie das Analog-Pad nach **←** und **→** bewegen. Mit der **X**-Taste beschleunigen Sie und mit der **△**-Taste fahren Sie rückwärts. Die **L**- und **R**-Tasten dienen zum Drehen des Geschützes und die **□**-Taste zum Abschießen einer Rakete. Gleichzeitiges Drücken der **L**- und **R**-Tasten richtet das Geschütz mittig aus. Mit der **O**-Taste feuern Sie das MG des Panzers ab. Mit dem Panzer können Sie auch Barrieren durchbrechen und Feinde niederwalzen.

HINWEIS: Im Modus Kooperationskampagne fährt ein Spieler den Panzer, während der andere die Waffen bedient.

LUFTKISSENBOOT



ISA-ANWEISUNG: Das ISA-Luftkissenboot ist ein Amphibienfahrzeug, das gegen das Helghast-Militär eingesetzt wird, welches zumeist über Land und aus der Luft angreift. Der MG-Geschützturm und der Raketenwerfer machen das Luftkissenboot zu einem ernst zu nehmenden Gegner.

Steuern Sie das Luftkissenboot, indem Sie das Analog-Pad nach **←** und **→** bewegen. Mit der **X**-Taste beschleunigen Sie und mit der **D**-Taste fahren Sie rückwärts. Die **L**- und **R**-Tasten dienen zum Drehen des Geschützes und die **□**-Taste zum Abschießen des Maschinengewehrs. Gleichzeitiges Drücken der **L**- und **R**-Tasten richtet das Geschütz mittig aus. Mit der **O**-Taste feuern Sie Raketen ab.

Sie können das Luftkissenboot jederzeit mit **↓** verlassen und mit der **X**-Taste wieder einsteigen.

HINWEIS: Im Modus Kooperationskampagne steuert ein Spieler das Luftkissenboot, während der andere die Waffen bedient.



ISA-ANWEISUNG: Wenn das Luftkissenboot oder der Panzer so stark beschädigt werden, dass sie Feuer fangen, springen Sie unverzüglich heraus, bevor sie explodieren.

Fahrzeug-Gesundheitsbalken

JETPACK



ISA-ANWEISUNG: Der Jetpack ist neu im Arsenal der Helghast und wurde von den ihnen für Reisen über verschiedenste Terrains entwickelt. Der Jetpack kommt besonders in bergigem und dicht bebautem Gelände zur Anwendung, da man damit gut Gebirgs- und Häuserschluchten überqueren kann.

Wenn Sie mit dem Jetpack ausgerüstet sind und ihn einsetzen möchten, drücken und halten Sie die **X**-Taste. Sie bleiben

so lange in der Luft, bis der gelbe Zeitbalken links unten auf dem Bildschirm leer ist. Eine Rückkehr zum Boden lädt den Balken wieder auf. Während Sie den Jetpack verwenden, können Sie mit der **□**-Taste Ihre Waffe feuern und sich ganz normal bewegen, indem Sie die **L**-Taste gedrückt halten. Solange Sie sich in der Luft befinden, können Sie weder Granaten noch Sprengstoff einsetzen.

MISSIONSDetails

Durch Betätigen der **SELECT**-Taste während eines Einsatzes sehen Sie eine Karte des Einsatzgebietes und eine Aufschlüsselung der Einsatzziele mit den bereits erledigten und den noch auszuführenden Aufgaben.

Im Missionsdetails-Bildschirm finden Sie auch die Anzahl der zu sammelnden Gegenstände, die Sie im aktuellen Einsatz bereits gefunden haben.

PAUSE-MENÜ

Mit der START-Taste rufen Sie folgende Optionen auf:

Spiel fortsetzen	So gelangen Sie zurück zum aktuellen Spiel.
Neu starten	Sie haben die Wahl zwischen Am letzten Checkpunkt neu starten und Mission neu starten.
Tutorial	Hier können Sie die Tutorial-Meldungen im Spiel aktivieren oder deaktivieren.
Spiel beenden	So beenden Sie das Spiel, wobei der Fortschritt verloren geht, den Sie in der aktuellen Mission gemacht haben.

OPTIONEN

Wählen Sie mit **↑** oder **↓** eine der folgenden Optionen aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der **X**-Taste. Dann können Sie verschiedene Einstellungen ändern.

Schwierigkeit	Zur Wahl stehen die Schwierigkeitsgrade Leicht, Normal und Schwer. Zu Beginn sollten Sie „Normal“ wählen und erst dann zur Einstellung „Schwer“ übergehen, wenn Sie Killzone™: Liberation ein paar Mal mit der Einstellung „Normal“ gespielt haben.
Sound	Mit ← und → können Sie die Musiklautstärke, die SFX-Lautstärke und die Umgebungs-/ Sprach-Lautstärke erhöhen oder verringern.
Sprache	Sie haben die Wahl zwischen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch, Russisch, Polnisch und Niederländisch. Bei der niederländischen Version sind sämtliche Texte übersetzt, nur die gesprochenen Texte sind in Englisch zu hören. Bei allen anderen Sprachen sind sowohl die gesprochenen als auch die schriftlichen Texte übersetzt.
Charaktere	Hier können Sie das Aussehen Ihres Charakters für die Verwendung in „Kampfzone (Ad-hoc)“-Spielen verändern. Sie können verschiedene ISA- oder Helghast-Charaktere spielen und Ihren Charakter durch eine andere Farbe noch individueller gestalten.

STATISTIKEN & BELOHNUNGEN

Über den Menüpunkt Statistiken & Belohnungen im Hauptmenü können Sie sich eine Zusammenfassung Ihrer Einzelspieler-Statistik ansehen, darunter auch Ihre freigeschalteten Waffen und Fähigkeiten.

DOWNLOADS

Erweitern Sie Ihr „Killzone™: Liberation“-Abenteuer, indem Sie neue Spielinhalte und Upgrades von killzone.com herunterzuladen, sobald sie dort verfügbar sind. Auf killzone.com finden Sie nähere Informationen.

GAME SHARING

Mithilfe der Game-Sharing-Funktion Ihres PSP™-Systems können Sie Freunden drei spezielle „Killzone™: Liberation“-Levels übertragen.

HINWEIS: Wie die Game-Sharing-Funktion verwendet wird, ist weiter hinten in diesem Handbuch ausführlich erklärt.

FÜR GAME SHARING VERFÜGBARE LEVELS

FLUCHT AUS DEM LAGERHAUS (Einzelspieler-Mission zu Fuß)

Kämpfen Sie sich auf Ihrer Flucht aus dem Lagerhaus im Hafen durch die Helghast-Verstärkungstruppen.

DAS HAFENTEAM (Freund-Mission zu Fuß)

Sergeant Rico hilft Ihnen, den Hafen von Vecta von den Helghast zurückzuerobern.

PANZERSCHLACHT (Einzelspieler-Fahrzeugmission)

Requirieren Sie einen Helghast-Panzer, überqueren Sie damit den Damm und zerstören Sie die schweren Türen mit C4.

KILLZONE.COM

Erfahren Sie mehr über den Konflikt um Vecta und die Helghast, sichern Sie sich exklusive Downloads und werden Sie Teil der Killzone™-Community – auf killzone.com, mit direktem Zugriff über Ihr PSP™-System.

MITWIRKENDE

Hier finden Sie alle, die an Killzone™: Liberation mitgearbeitet haben.

AD-HOC-MODUS

Stellen Sie mithilfe des Ad-hoc-Modus eine Verbindung zu anderen PSP™-Benutzern her und spielen Sie gemeinsam eine Kooperationskampagne oder eine Vielzahl verschiedener Mehrspieler-Spiele auf unterschiedlichen Karten.

HINWEIS: Um Killzone™: Liberation über den Ad-hoc-Modus spielen zu können, ist mindestens noch ein weiterer Spieler nötig, der sowohl ein eigenes PSP™-System als auch eine Version von Killzone™: Liberation besitzt.

EIN SPIEL IM AD-HOC-MODUS EINRICHTEN

Vergewissern Sie sich vor dem Start eines Spiels im Ad-hoc-Modus, dass alle Spieler ihre PSP™-Systeme wie unten beschrieben eingerichtet haben.

1. Legen Sie die gleichen Einstellungen für den Ad-hoc-Modus fest. Alle Spieler sollten über das HOME-Menü ihres PSP™-Systems Einstellungen wählen, dann Netzwerkeinstellungen und dort den Ad-hoc-Modus auf automatisch stellen. Falls mit der Einstellung automatisch nicht alle Spieler eine Verbindung herstellen können, dann sollten alle Spieler entweder K1, K6 oder K11 wählen (d. h. jeder sollte dieselbe Einstellung verwenden).
2. Schalten Sie vor Spielbeginn den WLAN-Schalter ein. Während des Spiels muss der WLAN-Schalter in dieser Position bleiben.
3. Während des Spiels sollten die PSP™-Systeme so nah wie möglich beieinander bleiben.
4. Wählen Sie Spielen, danach Kampfzone (Ad-hoc) oder Kooperationskampagne. Bei Kampfzone (Ad-hoc) müssen Sie sich entscheiden, ob Sie einem bereits bestehenden Spiel beitreten oder ein eigenes ausrichten möchten, bevor Sie eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) herstellen und die Spielvorbereitungen abschließen. Bei der Kooperationskampagne können Sie sich einem Spiel anschließen, das bereits von einem Freund eingerichtet wurde, oder ein neues Spiel starten, dem Ihr Freund dann beitreten kann.

HINWEIS: Der Modus Kooperationskampagne kann nur zu zweit gespielt werden. Der Modus Kampfzone (Ad-hoc) gestattet die Teilnahme von bis zu sechs Spielern pro Spiel.

GAME SHARING

Lassen Sie andere PSP™-Benutzer an einer einzigartigen Spieldemonstration von Killzone™: Liberation teilhaben. Für diese Funktion müssen die anderen Benutzer keine Version von Killzone™: Liberation besitzen.

SO RICHTEN SIE DAS GAME SHARING EIN

Wählen Sie im Hauptmenü die Option Game Sharing und suchen Sie sich dann den Level aus, den Sie spielen möchten. Ihr PSP™-System sucht daraufhin andere PSP™-Systeme, die sich innerhalb einer Reichweite von 10 Metern befinden und derzeit nach Game-Sharing-Daten suchen.

Der Empfänger muss dann im HOME-Menü das -Symbol auswählen und anschließend das „Game Sharing“-Symbol. Nun erscheint die Meldung: Sucht nach Spielern. Sobald beide PSP™-Systeme eine kabellose Verbindung miteinander hergestellt haben, sollte der Empfänger Killzone: Liberation auswählen und gemäß der Bildschirmanweisungen eine Anfrage an den Host schicken. Die „Game Sharing“-Übertragung beginnt, sobald der Host die Anfrage akzeptiert hat.

Nach abgeschlossener Übertragung kann der Host sein PSP™-System wieder nach Belieben nutzen. Der Empfänger verfügt nun über eine eigene Demoversion von Killzone™: Liberation zum Ausprobieren. Der Empfänger kann seine „Killzone™: Liberation“-Sitzung jederzeit beenden, indem er entweder sein PSP™-System ausschaltet oder ins HOME-Menü zurückkehrt. Dabei werden sämtliche empfangene „Game Sharing“-Daten gelöscht.

HINWEIS: Sowohl beim PSP™-System des Hosts als auch bei dem des Empfängers muss sich der WLAN-Schalter auf der Position EIN befinden.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de partidas guardadas pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados de Killzone™: Liberation. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™.

El espacio libre mínimo necesario para guardar datos de Killzone™: Liberation dependerá de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. El espacio mínimo necesario según la capacidad de los productos Memory Stick Duo™ oficiales se detalla a continuación:

32MB - 128MB = 64KB

256MB - 2GB = 128KB

NOTA: este título utiliza funciones de autoguardado y carga automática. Los datos previamente guardados se cargarán automáticamente al iniciar el juego. Los progresos se guardan automáticamente al final de una misión.

STATE OF AFFAIRS

Templar: gracias a sus esfuerzos y a los de la comisaria encubierta Luger, el sargento Rico Velasquez y el coronel Gregor Hakha, nuestra capital se encuentra de nuevo bajo el mando de ISA. La ciudad de Vekta quiere expresarle su más sincero agradecimiento por evitar que la plataforma defensiva cayera ante los Helghast hace dos meses.

Pero, capitán, esta guerra todavía no ha terminado. Los informes demuestran que el líder de los Helghast, el emperador Visari, ha otorgado al general Armin Metrac pleno control sobre las fuerzas de tierra restantes, por lo que debemos prepararnos para sufrir una sangrienta represalia. Metrac es uno de los oficiales más temidos de Helghan, un hombre con fama de utilizar tácticas crueles y poco convencionales, y se ve que los Helghast se están preparando para reforzar el ataque contra nuestras bases del sur.

Mientras usted lee este mensaje, la base de ISA en Rayhoven está siendo atacada. Esta base resulta de VITAL IMPORTANCIA en esta guerra; un grupo de líderes y científicos ISA está inmerso en una conferencia de crisis en Rayhoven para decidir el futuro de la parte sur de Vekta, y quizás el resultado de toda la guerra. Si el asedio de los Helghast tiene éxito, nuestra posición se verá seriamente afectada...

Una nave está esperándolo para llevarlo a Rayhoven inmediatamente. Una vez allí, debe dar apoyo a nuestras tropas de primera línea, intentar reunirse con el sargento Velasquez y esperar instrucciones.

Buena suerte, capitán. Los ciudadanos de Vekta rezarán por usted.

COMANDO ISA

LOS HELGHAST

El apartado planeta de Helghan es un antiguo puesto colonial que se convirtió en el hogar de una facción pionera de colonizadores de energía hace ya varias generaciones.

Aunque el entorno planetario en sí era duro y complicado, las reservas de energía del planeta eran inmensas y estaban listas para su explotación. En seguida las arcas de Helghan se llenaron; lo ricos se hacían más ricos, y los pobres más pobres. La disidencia estaba en su punto álgido.

La revolución era inminente y el responsable de ello era un hombre: Scholar Visari.

Bajo el liderazgo autárquico de Scholar Visari, la inmensa riqueza y los recursos naturales de Helghan se destinaron por completo a la producción militar. La dureza de los nativos de Helghast era la base perfecta para un ejército fanático: una fuerza militar con muy poco que perder y mucho que ganar.

A pesar de su fracaso al intentar hacerse con el control inmediato de Vekta, una colonia ISA, los Helghast ven esa retirada inicial como poco más que una decepción. Bajo el control del general Metrac, la fuerza invasora se ha reagrupado y, poco a poco, avanza por el sur de Vekta...

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: Killzone™: Liberation es compatible con el Modo Ad hoc y con Compartir juego.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc., indican la dirección de los botones de dirección y del pad analógico, a menos que se especifique lo contrario.

CONTROLES PREDETERMINADOS



On-Foot Combat

Pad analógico

Botón **↑**

Botón **L** (mantener pulsado)

Botón **L** (pulsar dos veces)

Botón **R**

Botón **L** más botón **R**

Botón **R** (mantener pulsado)

más botón **□**

Botón **×**

Botón **□**

Botón **○**

Botón **△**

Botón **SELECT** (selección)

Botón **START** (inicio)

Botón **↓**

Botón **L**

Botón **R**

Mover/Apuntar

Sistema de mando táctico

Desplazarse manteniendo el objetivo fijado

Voltereta

Agacharse y cubrirse

Modo apuntar objeto

Disparar a cubierto

Acción

Disparar arma

Granada

Recargar

Detalles de la misión

Pausa

Bajar de ametralladora de posición

Girar torreta ametralladora de posición a la izquierda

Girar torreta ametralladora de posición a la derecha

Controles de aerodeslizador/tanque

Pad analógico	Conducir
Botón	Frenar/Marcha atrás
Botón	Subir al vehículo/Acelerar
Botón	Bajar del vehículo
Botón	Disparar arma principal
Botón	Disparar arma secundaria
Botón	Girar torreta a la izquierda
Botón	Girar torreta a la derecha
Botón más botón	Centrar torreta

Controles de autopropulsor

Botón	Usar autopropulsor
-------	--------------------

Sistema de mando táctico

Botón	Desplazarte a la izquierda
Botón	Desplazarte a la derecha
Botón	Cancelar
Botón	Cancelar
Botón	Confirmar orden
Botón	Escoltar

CONTROLES DEL MENÚ

///	Navegar/Cambiar elemento del menú
Botón	Seleccionar elemento del menú marcado
Botón	Pantalla anterior/Cancelar

INICIO

Aparecerá la pantalla de selección de idioma. Pulsa o para elegir tu idioma y pulsa el botón para confirmar la selección. Después de una breve introducción aparecerá la pantalla de presentación. Pulsa el botón START (inicio) para acceder al menú principal.

NOTA: si ya has jugado antes a Killzone™: Liberation y has guardado al menos un perfil en el Memory Stick Duo™, aparecerá una pantalla de selección de perfil antes de acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa **↑** o **↓** para seleccionar una de las siguientes opciones:

Jugar / Opciones / Estadísticas & recomp. / Descargas / Compartir juego

Killzone.com / Créditos

NOTA: cada opción del menú principal se explica detalladamente en las secciones posteriores de este manual.

JUGAR

Selecciona Jugar en el menú principal para empezar una nueva partida de 1 jugador o multijugador, o para reanudar una partida previamente guardada en un Memory Stick Duo™.

Las opciones de 1 jugador se detallan en la parte izquierda de la pantalla, y las de Multijugador en la parte derecha. Pulsa **←** o **→** para cambiar de una lista a otra.

1 JUGADOR

CAMPAÑA

Este es el modo de la "historia principal" de Killzone™: Liberation. El capitán Templar tiene que cumplir una misión secreta de vital importancia para detener el avance de la fuerza invasora de los Helghast en el sur de Vekta.

El modo Campaña se compone de cuatro capítulos, con cuatro misiones cada uno. La primera vez que juegues solo estará disponible el primer capítulo, "Nueva amenaza". Los siguientes se irán desbloqueando a medida que vayas completando las misiones.

Selecciona el capítulo al que deseas jugar entre los que están disponibles. Aparecerá una lista de misiones de ese capítulo. Solo podrás seleccionar las misiones que hayas desbloqueado completando las anteriores.

SELEC. ARMA

Antes de empezar la misión puedes elegir el arma que deseas usar pulsando **←** o **→**, y a continuación el botón **X** para confirmar la selección. Las armas tienen estadísticas variables para cadencia de disp., precisión, potencia y alcance, así que elige bien.

Al principio solo está disponible el fusil de asalto M-82G de ISA. Las demás armas se

pueden desbloquear usando los dólares vektanos encontrados en maletas repartidas por todos los niveles. También se pueden conseguir armas alternativas en los almacenes de los distintos niveles.

SELEC. HABILIDAD

Los dólares vektanos también se pueden utilizar para desbloquear distintas habilidades adicionales. Pulsa el botón  en la pantalla Selec. arma para acceder a una lista de habilidades. Una vez desbloqueada, puedes atribuir una habilidad determinada a una de las tres "ranuras". Las habilidades adicionales incluyen la capacidad de llevar más granadas o de mejorar el blindaje de tu personaje.

Recuerda que solo se permiten tres habilidades adicionales por personaje y que solo puedes seleccionar las que estén desbloqueadas.

DESAFÍOS

En cada uno de los cuatro capítulos se puede jugar a una serie de desafíos adicionales. Estos desafíos se desbloquean completando antes un capítulo en el modo Campaña y consiguiendo por lo menos una medalla de bronce en los desafíos del capítulo anterior.

Algunos juegos son Tiro al blanco, donde debes disparar a todos los objetivos que puedas antes de que se agote el tiempo, y Caza de mina arañas, donde tienes que atrapar arañas robot en jaulas antes de que se acabe el tiempo. Selecciona un Desafío para ver las condiciones necesarias para obtener una medalla de bronce, plata u oro en ese juego en particular.

MULTIJUGADOR

ZONA COMBATE (AD HOC)

En este modo pueden participar hasta 6 jugadores en las batallas por equipos o de todos contra todos, en cinco mapas diferentes.

Tras seleccionar Zona combate (Ad hoc), elige Unirse a partida o Anfitrión.

UNIRSE A PARTIDA

Selecciona Unirse a partida para acceder a una lista de partidas que se hayan configurado a tu alrededor. Selecciona la partida a la que desees unirte y pulsa el botón .

ANFITRIÓN

Configura y conviértete en el anfitrión de tu propia partida ajustando los siguientes parámetros:

Nombre part	Poner un nombre a tu partida.
Modo partida	Hay cuatro modos distintos para elegir: Muerte súbita, Muerte súbita equipos, Asalto y Capturar bandera.
Mapa	Selecciona dónde deseas jugar eligiendo entre Trincheras, Puerto, Fábrica, Aeródromo, Islas o Base del pantano.
Lím. tiempo	Elige cuánto tiempo quieres que dure la partida.
Arma	Selecciona el arma con el que empezarán los jugadores.

Cuando hayas terminado con la configuración, selecciona Empezar para entrar en una sala. Otros jugadores pueden acceder a tu partida seleccionando Unirse a partida en sus sistemas PSP™.

Cuando aparezca la pantalla de la sala, el anfitrión puede pulsar el botón  para cambiar entre facción ISA y Helghast, y puede pulsar el botón  para "forzar inicio" de la partida, comenzando una cuenta atrás de cuatro segundos.

NOTA: más adelante en este manual encontrarás más instrucciones para configurar una partida en Modo Ad hoc.

TIPOS DE PARTIDA

Muerte súbita	Un caótico combate todos contra todos. Mata a tantos como puedas antes de que se agote el tiempo. Puntuaciones: Muerte +2 Suicidio -1 Victoria +20
Muerte súbita equipos	Parecido a la muerte súbita, pero los jugadores se dividen en dos equipos, cuyo objetivo es eliminar al contrario. Ganas puntos cada vez que matas a un enemigo, pero puedes perderlos si matas a un compañero de equipo. Puntuaciones: Muerte +2 Suicidio -1 Matar a compañero -2 Victoria +20
Asalto	Una partida en equipo donde los ISA deben defender un objetivo clave ante el ataque de los Helghast. Puntuaciones: Muerte +2

Suicidio -1
Matar a compañero -2
Victoria +20
Colocar C4 +3

(por cada marcador destruido)

Capturar bandera

Cada equipo debe proteger una bandera de su base. El objetivo es hacerse con la bandera del equipo contrario y defender la tuya antes de que se acabe el tiempo. Los equipos no pueden capturar la bandera del enemigo a menos que su propia bandera siga en la base.

Puntuaciones: Muerte +2

Suicidio -1
Matar a compañero -2
Victoria +20
Capturar bandera +5
Coger bandera +1
Devolver bandera +1
Matar portador enemigos +1

ICONOS DE LA PANTALLA DE PUNTUACIONES MULTIJUGADOR

Puntuación



Muertes



Otros



Muertes propias



CAMPAÑA COOP.

Juega con un amigo y disfruta del modo Campaña participando en un equipo de dos hombres a través del Modo Ad hoc.

Tras seleccionar Campaña Coop., elige "Unirse a partida" para unirse a una partida cooperativa que haya iniciado un amigo, o "Empezar" para empezar tu propia partida.

Al unirse a una partida, tu sistema PSP™ empezará a buscar partidas disponibles a tu alrededor. Selecciona aquella a la que desees unirse y pulsa el botón X.

Al empezar la partida, aparecerá una lista de jugadores a tu alrededor. Selecciona el nombre del jugador con el que desees jugar y pulsa el botón X para confirmar tu selección.

NOTA: en el modo Campaña Coop. solo se puede jugar a los niveles que haya desbloqueado el anfitrión. Más adelante en este manual encontrarás más instrucciones para configurar una partida en Modo Ad hoc.

PANTALLA DEL JUEGO



- | | |
|----------------------|----------------|
| 1 Jeringuillas | 5 Arma actual |
| 2 Salud | 6 Granadas |
| 3 Munición restante | 7 Explosivo C4 |
| 4 Balas del cargador | |

ENTRAR EN COMBATE

La primera vez que juegues en el modo Campaña, las notas del tutorial te ayudarán a entender los fundamentos del juego. Los mensajes en pantalla te darán instrucciones y consejos para saber lo que tienes que hacer a continuación. Estos mensajes se pueden cerrar pulsando el botón **START** (inicio). También puedes deshabilitar el tutorial pulsando el botón **△**.

EXPLORACIÓN A PIE Y COMBATE

MOVIMIENTO

Mueve el pad analógico hacia **↑**, **↓**, **←** o **→**. Mientras te mueves puedes realizar una voltereta evasiva pulsando dos veces el botón **L**.

Para agacharte pulsa el botón **R**; así es más fácil apuntar a los objetivos. Mantén pulsado el botón **R** para agacharte a cubierto y evitar los ataques enemigos; después espera al momento indicado para salir y disparar.

COMANDO ISA: El color de los ojos de los Helghast indica su estado de alerta. Amarillo significa que no han percibido tu presencia, naranja significa que sospechan algo y rojo que van a por ti.

USAR ARMAS

Apunta moviendo el pad analógico. Pulsa el botón  para dispara.

Existe una función de puntería automática para apuntar a los enemigos, así solo tienes que apuntar hacia ellos y disparar. Para fijar el blanco en objetos como cajas, barriles, válvulas, etc., mantén pulsados los botones  y  a la vez antes de disparar.

Pulsa el botón  para agacharte. Es más fácil apuntar agachado: intenta adoptar el estilo de ataque "agachado y a cubierto" usando un refugio para protegerte del fuego enemigo, y aprovechar el momento idóneo para devolver el fuego o recargar el arma.

Recarga manualmente pulsando el botón ; es una buena forma de controlar la cantidad de munición que te queda en el cargador y escoger el momento apropiado para recargar. No te quedes sin balas en mitad de un tiroteo a corta distancia.

Mantén pulsado el botón  mientras mueves el pad analógico para desplazarte lateralmente y seguir apuntando en la misma dirección.

GRANADAS Y EXPLOSIVOS

Para usar una granada, pulsa el botón  y apunta con el pad analógico. Para lanzarla vuelve a pulsar el botón . Puedes cancelar un lanzamiento pulsando los botones ,  o . Hay varios tipos de explosivos, y salvo las cargas de C4, solo puedes llevar un tipo a la vez.

Para usar una mina de detonación remota pulsa el botón  para colocar la mina, y a continuación vuelve a pulsar el botón  cuando quieras detonarla.

COMANDO ISA: Como usted ya sabe, Templar, tanto ISA como los Helghast usan muchas armas diferentes, con distintas capacidades, poder destructivo, potencia y tiempos de recarga. Use las más adecuadas para cada situación. El fusil de asalto M-82G es una buena elección en general, pero sea oportunista y utilice toda la potencia a su alcance.

SISTEMA DE MANDO TÁCTICO

En muchas misiones Templar va con un compañero controlado por ordenador, como Rico. Ordénale que te siga o dales órdenes tácticas específicas. Puedes colocar a tus compañeros de forma estratégica y ordenarles que mantengan la posición, ataquen, escalen un obstáculo o coloquen explosivos C4, dependiendo de la situación.

COMANDO ISA: Templar: por mucho que valoremos sus habilidades, intentar realizar esta misión usted solo no lo llevará a ninguna parte. Los aliados de ISA se esforzarán para respaldarlo en todo momento. Y recuerde que en el campo tiene la máxima autoridad, así que dé las instrucciones pertinentes a sus compañeros.



Para acceder al sistema de mando táctico pulsa **↑**. Mientras ves el sistema de mando táctico, pulsa el botón **O** para ordenar a tu compañero que te escolte, o pulsa **←** o **→** para desplazarte por las distintas opciones. Pulsa el botón **X** para seleccionar una orden; entonces tu compañero intentará cumplirla. Pulsa **↓** para salir del sistema de mando táctico sin dar ninguna orden.



Barra de salud del compañero

ALMACENES

Se pueden encontrar almacenes de munición en varios lugares a lo largo de las misiones. Allí puedes reponer o cambiar de armas, dependiendo de lo que haya en el almacén, acercándote y pulsando el botón **X**. Pulsa **←** o **→** para marcar Armas, Objetos o Explosivos, y a continuación pulsa el botón **X** para ver una lista de contenidos. Pulsa el botón **X** para coger los elementos seleccionados.

COMANDO ISA: Mientras rebusca en un almacén la acción no se "detiene", lo que significa que puede resultar herido. ¡Escoja el momento con la máxima precaución!

VEHÍCULOS

TANQUE



COMANDO ISA: El tanque es una de las armas principales de la fuerza invasora Helghast. Está equipado con una ametralladora y un potente cañón. El tanque ha demostrado ser mucho más fuerte que casi todo el arsenal ISA.

Sube al tanque pulsando el botón **X**. Puedes bajar en cualquier momento pulsando **↓**.

Conduce el tanque pulsando el pad analógico **←** y **→**. Pulsa el botón **X** para acelerar y el botón **△** para dar marcha atrás. Pulsa los botones **L** y **R** para girar la torreta y el botón **□** para lanzar un misil. Pulsa los botones **L** y **R** a la vez para centrar la torreta. Pulsa el botón **○** para disparar la ametralladora del tanque. El tanque también puede servir para romper barreras y pasar por encima de los enemigos.

NOTA: en el modo Campaña coop., un jugador conduce y el otro controla las armas.

AERODESLIZADOR



COMANDO ISA: El aerodeslizador ISA es un vehículo anfibio utilizado para contraatacar al ejército Helghast, y suele centrarse en ataques y armamento de tierra y aire. Equipado con una torreta de cañón y un lanzamisiles, el aerodeslizador es una fuerza a tener en cuenta.

Conduce el aerodeslizador moviendo el pad analógico hacia  y . Pulsa el botón  para acelerar y el botón  para dar marcha atrás. Pulsa los botones  y  para girar la torreta ametralladora y el botón  para disparar. Pulsa los botones  y  a la vez para centrar la torreta. Dispara cohetes pulsando el botón . Puedes bajar del aerodeslizador en cualquier momento pulsando  y volver a subir pulsando el botón .

NOTA: en el modo Campaña coop., un jugador conduce y el otro controla las armas.



COMANDO ISA: Si el aerodeslizador o el tanque sufren daños y llegan a incendiarse, sal de inmediato antes de que explote.

Barra de salud del vehículo

AUTOPROPULSOR



COMANDO ISA: El autopropulsor es una nueva adquisición del armamento Helghast. Fue creado para viajar sobre todo tipo de terrenos, pero se utiliza especialmente en entornos montañosos y urbanos, para moverse de forma rápida entre los edificios y sortear grietas.

Una vez equipado, mantén pulsado el botón  para usar el autopropulsor. Puedes permanecer en el aire hasta que se agote la barra de tiempo amarilla situada en la parte inferior izquierda de la pantalla. Vuelve a tierra para rellenar la barra de tiempo. Mientras usas el autopropulsor puedes disparar tu arma pulsando el botón , y puedes desplazarte lateralmente como siempre manteniendo pulsado el botón . No puedes usar granadas ni otros explosivos en el aire.

DETALLES MISIÓN

Pulsa el botón **SELECT** (selección) durante una misión para ver un mapa del área y una lista de objetivos, incluidos los que están pendientes de completar y los fallidos. La pantalla Detalles misión también resume el número de objetos encontrados en la misión actual.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** (inicio) para acceder a las siguientes opciones:

Reanudar	Regresa a la partida actual.
Reiniciar	Elige Reiniciar punto control o Reiniciar misión.
Tutorial	Habilita o deshabilita los mensajes del tutorial.
Salir	Termina la partida. Se pierden todos los progresos realizados en la misión actual.

OPCIONES

Pulsa **↑** o **↓** para seleccionar una de las siguientes opciones; a continuación pulsa el botón **X** para confirmar, y ajusta los distintos parámetros.

Dificultad	Elige Fácil, Normal o Dif.. Es recomendable que al principio pruebes el nivel "normal" y después pases al difícil cuando hayas jugado al nivel normal de Killzone™: Liberation varias veces.
Sonido	Pulsa ← o → para subir o bajar el volumen de Vol. música, Vol. efectos y Ambiente/Diálogo.
Idioma	Elige entre Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Español, Ruso, Polaco o Holandés. La versión holandesa incluye texto localizado con audio en inglés, todas las demás cuentan con audio y texto localizado.
Personajes	Cambia el aspecto de tu personaje para usarlo en las partidas de Zona combate (Ad hoc). Puedes jugar con personajes ISA o Helghast y seleccionar un color alternativo para diferenciar a tu personaje.

ESTADÍSTICAS & RECOMP.

Selecciona Estadísticas & recomp. en el menú principal para ver un resumen de tus estadísticas individuales, como las armas o habilidades desbloqueadas.

DESCARGAS

Amplía la aventura de Killzone™: Liberation descargándote nuevos contenidos y actualizaciones desde killzone.com cuando estén disponibles. Visita killzone.com para obtener más información.

COMPARTIR JUEGO

Puedes pasar tres niveles especiales de Killzone™: Liberation gratuitamente a tus amigos usando la función Compartir juego de tu sistema PSP™.

NOTA: más adelante en este manual encontrarás las instrucciones para usar la función Compartir juego.

NIVELES DISPONIBLES PARA COMPARTIR

FUGA DEL ALMACÉN

(Misión individual a pie)

Ábrete camino entre los refuerzos Helghast mientras huyes del almacén del astillero.

AVANZADA EN PLAYA

(Misión con compañero a pie)

El sargento Rico te ayudará a recuperar los astilleros de Vektan de las manos de los Helghast.

BATALLA DE TANQUES

(Misión con vehículo individual)

Hazte con un tanque Helghast, úsalo para cruzar la presa y destruye los portones con C4.

KILLZONE.COM

Descubre más información sobre el conflicto de Vektan y los Helghast, descarga material exclusivo y únete a la comunidad Killzone™. Visita killzone.com directamente desde tu PSP™.

CRÉDITOS

Los créditos de todas las personas que han colaborado en Killzone™: Liberation.

MODO AD HOC

Conéctate con otros usuarios de PSP™ a través del Modo Ad hoc y forma un equipo para jugar una campaña cooperativa para dos jugadores, o participa en diferentes partidas multijugador en los distintos mapas.

NOTA: para jugar Killzone™: Liberation a través del Modo Ad hoc, necesitarás al menos un rival con un sistema PSP™ y su propia copia de Killzone™: Liberation.

CONFIGURAR UNA PARTIDA EN MODO AD HOC

Antes de empezar una partida en Modo Ad hoc, asegúrate de que todos los jugadores configuran sus sistemas PSP™ siguiendo las instrucciones que se detallan a continuación.

1. Especifica la misma configuración para el Modo Ad hoc. En el menú inicial del sistema PSP™, todos los jugadores deben seleccionar "Ajustes", después "Configuración de red", y poner "Modo Ad hoc" en "Automático". Si el ajuste "Automático" no permite establecer una conexión, entonces todos los jugadores deben seleccionar "Ca 1", "Ca 6" o "Ca 11" (todos deben usar la misma configuración).
2. El interruptor WLAN debe estar en posición ON antes de jugar. Este interruptor debe permanecer en posición ON durante la partida.
3. Durante la partida, los sistemas PSP™ deben estar lo más cerca posible unos de otros.
4. Selecciona Jugar y después Zona combate (Ad hoc) o Campaña coop. En Zona combate (Ad hoc), antes de conectarte a una red de área local inalámbrica (WLAN) y terminar la configuración, debes decidir si quieres unirse a una partida existente o ser el anfitrión de la tuya propia. En Campaña coop. puedes unirse a una partida que haya iniciado un amigo, o empezar una nueva partida y que se una a ella tu amigo.

NOTA: el modo Campaña coop. es solo para dos jugadores. En el modo Zona combate (Ad hoc) pueden jugar hasta 6 jugadores por partida.

COMPARTIR JUEGO

Comparte la demo exclusiva de Killzone™: Liberation con otros usuarios de PSP™. Los demás jugadores no necesitan tener Killzone™: Liberation para disfrutar de esta función.

CONFIGURAR COMPARTIR JUEGO

Selecciona Compartir juego en el menú principal y a continuación elige el nivel que deseas compartir. Tu sistema PSP™ intentará localizar otros sistemas PSP™ que se encuentren en un radio de 10 metros y que estén buscando datos de Compartir juego. El receptor debe elegir el icono  del menú inicial y seleccionar el icono de Compartir juego. Aparecerá el mensaje "Buscando jugadores".

Cuando los dos sistemas PSP™ estén conectados en modo inalámbrico, el receptor debe seleccionar "Killzone: Liberation" y seguir las instrucciones en pantalla para enviar una petición al anfitrión. La transferencia de Compartir juego comenzará cuando el anfitrión acepte la petición.

Cuando se complete la transferencia, el anfitrión puede seguir usando su sistema PSP™ si lo desea. El receptor tendrá su demo de Killzone™: Liberation para probarla y disfrutarla. El receptor puede terminar su sesión de Killzone™: Liberation apagando su sistema PSP™ o regresando al menú inicial. Entonces, los datos de Compartir juego recibidos se borrarán.

NOTA: el interruptor WLAN debe estar en posición ON tanto en el sistema PSP™ del anfitrión como en el del receptor.